

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI GAGASAN POKOK MENGGUNAKAN CAMTASIA
STUDIO KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
PEKANBARU**

TESIS



OLEH

**JUNI KARDI
NIM. 21710115566**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

1442 H. / 2021 M.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI GAGASAN POKOK MENGGUNAKAN CAMTASIA
STUDIO KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
PEKANBARU**

Tesis

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Magister Pendidikan (M.Pd)



**JUNI KARDI
NIM. 21710115566**

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H. / 2021 M.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI GAGASAN POKOK MENGGUNAKAN *CAMTASIA*
STUDIO KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
PEKANBARU**

Diusulkan oleh

JUNI KARDI
NIM. 21710115566

Disetujui dan disahkan untuk diuji dalam sidang munaqasyah

Dr. Nurhasnawati, M.Pd
NIP. 196802061993032001

(Pembimbing I)

Tanggal: 03 Desember 2020

Dr. Abu Anwar, M.Ag
NIP. 196708171994021001

(Pembimbing II)

Tanggal: 30 September 2020

Mengetahui
Ketua Prodi Magister PGMI

Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.
NIP. 198110012007102005

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI GAGASAN POKOK MENGGUNAKAN CAMTASIA
STUDIO KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
PEKANBARU**

Ditulis oleh:

JUNI KARDI
NIM. 21710115566

**Telah diuji dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari Tim Penguji Sidang
Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 03
Februari 2021. Tesis ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).**

TIM PENGUJI:

Dr. Drs. Nursalim, M. Pd (Penguji I)

Dr. Hj. Alfiah, M. Ag (Penguji II)

Dr. Drs. Alimudin, M. Ag (Penguji III)

Dr. Granita, M. Si (Penguji IV)

**Mengetahui
Dekan**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag. M.Ag.
NIP. 19140704 199803 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Juni Kardi
Nomor Induk Mahasiswa : 21710115566
Program Studi : Magister PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, UIN SUSKA Riau.

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 20 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan



Juni Kardi
NIM. 21710115566

PERSEMBAHAN

Do'a dan rasa syukur kepada Allah Swt dengan mengucapkan Alhamdulillah atas selesainya penulisan tesis ini, penulis persembahkan tesis ini sebagai tanda terimakasih yang tulus kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta Agussalim dan Matu yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan semangat yang luar biasa kepada penulis. Maaf selama ini Ananda belum mampu membahagiakan kalian berdua. Semoga jerih payah ayahanda dan ibunda membesarkan dan mendidik Ananda diberikan balasan oleh Allah SWT dengan hidup yang penuh ketenangan di dunia fana ini dan mendapatkan tempat surganya di akhirat kelak, amin.
2. Istri tercinta Fitriyani, S. Pd yang penuh kesabaran mendampingi dan menyemangati yang siap hidup berkecukupan demi tercapainya cita-cita dan kesuksesan sang suami. Saya meyakini kesuksesan laki-laki ada wanita hebat dan tangguh dibelakangnya.
3. Ananda tercinta putri pertama ayah Marsa Maisyarah dan Hafidzi Syabil Zahran kalian adalah penyemangat ayah menempuh Pendidikan ini semoga menjadi motivasi bagi kalian untuk belajar lebih tinggi lagi. Maaf ayah selama menempuh pendidikan ini cinta dan kasih sayang serta perhatian terhadap kalian mungkin terabaikan semoga kalian kelak menjadi anak yang sholeh dan sholehah yang berbakti kepada orang tua dan berguna bagi bangsa dan agama.
4. Keluarga tercinta, abang Rudianto, Kakak Nurbaiyus dan Adik-adikku Ratna Wilis, Eva Susanti, Amd.Keb, serta Delvi Rahayu Ningsih yang selalu memberikan motivasi dan dukungan moril maupun material kepada penulis.
5. Sahabat-sahabat terbaik. Sunarti, M.Pd, Sulaiman, M.Pd, Firdaus, M.Pd, Khairuddin, S.Pd, Richa Dwi Rahmawati, M.Pd, Ardi Yulis, M.Pd, Yanti Yuliana S.Pd, Khairul Amali M.Pd, Muhammad Ikbal S.Pd, Anggi Fitria, M.Pd dan semua rekan-rekan Mahasiswa S2 PGMI yang telah mendukung dan memotivasi dalam menyelesaikan study ini. Tiada kata yang dapat saya ucapkan selain ucapat terimakasih yang sebesar-besarnya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbil alamin atas rahmat, nikmat, karunia dan ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Sholawat beserta salam peneliti kirimkan buat junjungan Nabi Muhammad SAW.

Tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan *Camtasia Studio* Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru” merupakan hasil karya ilmiah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd) pada jurusan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Suska Riau.

Penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak teruntuk yang paling utama dan teristimewa orangtua saya, ayahanda dan Ibunda tercinta Agussalim dan Matu yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan semangat yang luar biasa kepada penulis. Pada kesempatan ini, peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M. Ag, selaku Plt. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S. Ag, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya dapat menyelesaikan tesis ini.

3. Bapak Dr. Alimuddin, M. Ag, selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.
4. Ibu Dr. Rohani, M. Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu yang membangun untuk masa depan kami. Terimakasih juga telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.
5. Bapak Dr. Nursalim, M. Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan banyak ilmu dan kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.
6. Ibu Dr. Hj. Zubaidah Amir. MZ, M. Pd selaku Ka. Prodi Magister PGMI sekaligus Penasehat Akademik dan Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag selaku Sekretaris Prodi Magister PGMI yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan dari awal perkuliahan hingga sekarang dan telah memberikan persetujuan atas permohonan tesis ini.
7. Bapak Dr. Abu Anwar, M. Ag selaku pembimbing I dan ibu Dr. Nurhasnawati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, petunjuk dan pengarahan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan serta memberikan masukan yang membangun kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Magister PGMI yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.

9. Bapak Irwan Efendi, M. Pd. I selaku Kepala MI Negeri 1 Pekanbaru, bapak Rusdy, M. Pd selaku Kepala MI Negeri 2 Al-Fajar, bapak Muhammad Azroi, M. Ag selaku Kepala MI Negeri 3 Pekanbaru yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
 10. Majelis guru MI Negeri 1 Pekanbaru, MI Negeri 2 Al-Fajar, MI Negeri 3 Pekanbaru yang telah membantu dalam pelaksanaan dan kemudahan yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
 11. Teman-teman mahasiswa Magister PGMI yang telah memberi kenangan indah disepanjang perkuliahan yang berat.
 12. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.
- Semoga semua amal kebaikan yang diberikan mendapat pahala dan memperoleh ridho Allah SWT.
- Penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, semuanya tidak lepas dari kesalahan dan kelemahan yang peneliti miliki, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran, kritikan dan masukan dari semua pihak demi sempurnanya tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi Magister PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, bermanfaat bagi dunia Pendidikan, dan pihak lainnya.

Pekanbaru, 20 Januari 2021

Penulis



Juni Kardi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Juni kardi (2021): Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan *Camtasia Studio* Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang memenuhi kriteria dan kelayakan sebagai pengembangan sebuah media. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)*, model yang digunakan dalam penelitian adalah model *ADDIE*. Cara menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling* yang diambil dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Al-Fajar Rumbai Pekanbaru, dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Simpang Tiga. Teknik analisis data yaitu dengan kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* menghasilkan produk akhir sebuah video. Hasil penilaian oleh ahli materi dari dosen dan pakar materi dari guru kelas diperoleh rerata skor 3,75 kategori “layak”, hasil validasi ahli media oleh dosen dan pakar media dari guru kelas diperoleh rerata skor 3,44 kategori “layak”. Berdasarkan hasil validasi kelayakan yang dilakukan para ahli dan pakar materi dan media pembelajaran tersebut, maka media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* yang dikemas dalam bentuk video layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Gagasan Pokok, Camtasia Studio*

ABSTRACT

Juni Kardi, (2021): Developing Indonesian Language Learning Media on Main Idea Material Using Camtasia Studio at the Fourth Grade of State Islamic Elementary Schools Pekanbaru

This research aimed at developing Indonesian language learning media on Main Idea material using Camtasia Studio packed in the form of a learning video meeting criteria and appropriateness as the development of media. Research and Development (R&D) method was used in this research with ADDIE model. Random sampling technique was used in this research, and samples were selected from State Islamic Elementary School 1 Pekanbaru, State Islamic Elementary School 2 Al-Fajar Rumbai Pekanbaru, and State Islamic Elementary School 3 Simpang Tiga. The techniques of analyzing data were qualitative and quantitative. Developing Indonesian language learning media on Main Idea material using Camtasia Studio resulted a video as a final product. The assessment result by the material experts who were lecturers and classroom teachers showed that the mean score was 3.44, and it was on appropriate category. Based on the results of the appropriateness validation carried out by the experts of learning material and media, Indonesian language learning media on Main Idea material using Camtasia Studio packed in the form of a video was appropriate to be used in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Main Idea, Camtasia Studio*



UIN SUSKA RIAU

ملخص

جونى كاردي، (٢٠٢١): تطوير وسيلة التعليم للغة الإندونيسية في مادة الأفكار الرئيسية باستخدام كامتازيا ستوديو في الفصل ٤ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية بكنبارو

هدف هذا البحث هو تطوير وسيلة التعليم للغة الإندونيسية في مادة الأفكار الرئيسية باستخدام كامتازيا ستوديو والذي يتم حزمها في شكل فيديو تعليمي يستوفي المعايير والأهلية كتطوير الوسيلة. يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير، والنموذج المستخدم هو نموذج ADDIE. طريقة تحديد العينة في هذا البحث هي باستخدام العينة العشوائية المأخوذة من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بكنبارو، ومدرسة الفجر الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ رومباي بكنبارو، ومدرسة الابتدائية الإسلامية ٣ سيمفانج تيغا. تقنيات تحليل البيانات نوعية وكمية. إن تطوير وسيلة التعليم للغة الإندونيسية في مادة الأفكار الرئيسية باستخدام كامتازيا ستوديو ينتج المنتج النهائي وهو فيديو. حصلت نتائج التقييم الذي أجراه علماء المواد من المحاضرين وعلماء المواد من مدرسي الفصل على متوسط درجة ٧٥,٣ بفرقة "حقيقة"، وحصلت نتائج التحقق من علماء الوسائل الذي أجراه المحاضرون وعلماء الوسائل من مدرسي الفصل على متوسط درجة ٤٤,٣ بفرقة "حقيقة". استنادًا إلى نتائج التحقق الذي أجراه علماء المواد ووسائل التعليم، فإن وسيلة التعليم للغة الإندونيسية التي تستخدم كامتازيا ستوديو والتي يتم حزمها في شكل فيديو مناسبة للاستخدام في عملية التعلم.

الكلمات الأساسية : وسائل التعليم، الأفكار الرئيسية، كامتازيا ستوديو.

- Hak Cipta Mendukung Undang-Undang
- © Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
المخلص.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
G. Manfaat Pengembangan	13
H. Asumsi Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Fungsi Dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	18
c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
2. Multimedia <i>Camtasia Studio</i>	21
a. Pengertian Multimedia	21
b. <i>Camtasia Studio</i>	23
c. Cara Kerja <i>Camtasia Studio</i>	25
d. Kelebihan dan Kelemahan <i>Camtasia Studio</i>	27
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	29
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	29
b. Pembelajaran Bahasa Indonesia	30
c. Kompetensi menentukan gagasan pokok	34
4. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi	
Gagasan Pokok Menggunakan <i>Camtasia Studio</i>	38
a. Pengertian Materi Pembelajaran	38
b. Prinsip-prinsip Materi Ajar	38
c. Pengemasan Materi Ajar	39
d. Pengemasan Materi Ajar dalam Bentuk Video Pembelajaran .	40
e. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	
Menjadi Sebuah Video Pembelajaran Bahasa Indonesia	42
5. Hasil Belajar Siswa	
a. Pengertian Hasil Belajar.....	45
b. Penilaian Hasil Belajar	45
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	51
B. Penelitian Relevan.....	52
C. Kerangka Berfikir.....	60
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Metode dan Desain Penelitian.....	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
C. Populasi dan Sampel	63
D. Prosedur Penelitian.....	64
E. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	55

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	77
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	77
1. Deskripsi Sekolah.....	77
2. Deskripsi Proses Pembelajaran Materi Gagasan Pokok Secara Umum.....	78
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	79
1. Pengembangan Produk Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio	79
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	79
b. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	88
1) Perancangan Desain Produk.....	88
2) Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penelitian Produk	89
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	89
1) Pembuatan Produk.....	89
2) Validasi.....	100
3) Revisi	102
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	104
1) Uji Coba Kepraktisan Kelompok Kecil.....	97
2) Uji Coba Kepraktisan Kelompok Terbatas.....	101
2. Kelayakan Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio	110
a. Ahli Materi	110
b. Ahli Media.....	111
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	112
1. Kebutuhan Camtasia Studio Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Gagasan Pokok Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Pekanbaru	112
2. Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio.....	116

3. Kelayakan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia	118
D. Keterbatasan Penelitian Pengembangan	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
RIWAYAT PENULIS.....	129
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	33
Tabel 2.6: Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif.....	47
Tabel 2.7: Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Afektif.....	47
Tabel 2.8: Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Psikomotor.....	48
Tabel 3.1: Populasi Penelitian di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sekota	64
Tabel 3.2: Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi	72
Tabel 3.3: Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media	73
Tabel 3.4: Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	74
Tabel 3.5: Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	75
Tabel 4.1: Kondisi Sekolah Madrasah Ibtidaiyah di Pekanbaru	78
Tabel 4.2: Outline pengembangan materi ajar gagasan pokok setelah berbentuk video	96
Tabel 4.3: Hasil Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	101
Tabel 4.4: Hasil Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	103
Tabel 4.5: Perbedaan Setiap Aspek dari Pembelajaran Materi Gagasan Pokok.....	108

Hak Cipta dilindungi undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6: Bagan Kerangka Berpikir	62
Gambar 3.1: Prosedur Pengembangan Penelitian	70
Gambar 4.1: Materi Gagasan Pokok Sebelum di Kembangkan	87
Gambar 4.2: Grafik Hasil Validasi Ahli Materi	102
Gambar 4.3: Grafik Hasil Validasi Ahli Media	112
Gambar 4.4: Grafik Hasil Validasi Keseluruhan Ahli	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Untuk Ahli Materi	134
Lampiran 2 Lembar Validasi Untuk Ahli Media	137
Lampiran 3 Garis Besar Isi Media Video.....	140
Lampiran 4 Outline Naskah Video Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	141
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	147
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	154
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	162
Lampiran 8 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	165
Lampiran 9 Soal Evaluasi Belajar Peserta didik	171
Lampiran 10 pedoman penskoran soal dan kunci jawaban.....	174

- Hak Cipta Ditangguhkan UIN SUSKA RIAU
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengubah nasib seseorang, mengubah nilai-nilai dan meningkatkan status quo sehingga bermanfaat dalam kehidupan. Pendidikan berlangsung dalam jangka waktu yang lama dan tidak terbatas. Pendidikan merupakan tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap dan sebagainya. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar.¹

Proses pembelajaran dimulai dari guru yang memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal siswa dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan. Arief Sadiman mengemukakan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lainnya kedalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal.² Penggunaan media pembelajaran merupakan satu diantara komponen penting di

¹ Arif Zamhari, 'Pengaruh Pendidikan Terhadap Mobilitas Sosial', *Ta'Limuna*, 1.2 (2012), 37–39.

² Arief Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan* (Jakarta: Grafindo Press, 1993).



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika pendidik menggunakan media pendukung.³

Menurut Thomas E. Curtis dan Wilma W. Bidwell bahwa proses pembelajaran di sekolah (kelas) peranan guru lebih spesifik sifatnya dalam pengertian yang sempit, yakni dalam hubungan proses belajar mengajar.⁴ Pane mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁵ Menurut Hadiat interaksi pembelajaran merupakan serangkaian kejadian-kejadian yang spesifik antara guru dan siswa di dalam suatu proses belajar-mengajar, diperoleh dengan cara direkam dan dicatat, sehingga didapatkan suatu gambaran mengenai pola interaksi yang terjadi.⁶

Arief Sadiman mengemukakan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lainnya kedalam simbol-simbol komunikasi

³ M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>>.

⁴ Muh. Zein, 'Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran', *Journal UIN- Alauddin*, V.2 (2016), 274–85 <<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3480>>.

⁵ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333 <<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>>.

⁶ Junita Lisdia Lisa, Ria Ariesta, and Joko Purwadi, 'Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu', *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2.3 (2018), 270–82.



2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

visual maupun verbal.⁷ Penggunaan media pembelajaran merupakan satu diantara komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah.⁸ Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika pendidik menggunakan media pendukung, media pendukung merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan itu berdampak pada hasil belajar peserta didik.⁹

Realita saat ini pembelajaran bahasa Indonesia masih terfokus kepada kemampuan yang bersifat prosedur, dan masih banyak menggunakan komunikasi satu arah. Dalam pelajaran bahasa Indonesia membaca dengan tujuan memahami isi teks sangat membutuhkan keterampilan menguasai gagasan-gagasan pokok yang ada di dalam teks tersebut. Pemahaman terhadap gagasan pokok teks diawali dengan pemahaman gagasan pokok yang terdapat dalam paragraf. Bila gagasan pokok paragraf-paragraf dapat dikuasai dengan baik, maka peserta didik mampu merumuskan untuk tataran yang lebih luas, yakni pokok pikiran subbab, bab, dan selanjutnya pokok pikiran suatu buku.

Satu diantara materi yang harus dipelajari siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah adalah tentang gagasan pokok. Kendala yang terjadi dilapangan, siswa sering kebingungan dalam menentukan gagasan pokok dalam sebuah teks. Kemampuan siswa dalam menentukan dan menyusun ide pokok selalu muncul pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sebagai indikator pencapaian pada kompetensi dasar menggali pengetahuan dari teks bacaan. Keterampilan

⁷ Sadiman.

⁸ Romainur, 'Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual', *Tesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik I Ibrahim*, 2016.

⁹ Badriyah, 'Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1.1 (2015), 21–36.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membaca dalam menentukan gagasan pokok adalah keterampilan membaca pemahaman sesuai dengan hasil yang diharapkan pada pembelajaran yaitu siswa memahami isi teks bacaan.¹⁰

Kegiatan menulis memerlukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam pengembangan paragraf. Kegiatan ini dimulai dari apa yang pernah dilihat, rasakan, dan pikirkan, serta peserta didik akan menuangkan gagasan-gagasan yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk teks tertulis. Produk tulisan dihasilkan dari semua gagasan-gagasan yang telah diolah sedemikian rupa. Semua gagasan-gagasan itu, dia olah sedemikian rupa dan diubah menjadi produk tulisan. Peserta didik akan mampu menuliskan pengalamannya dengan sistematika yang benar apabila menguasai gagasan pokok dan gagasan pendukung sehingga tulisannya mudah dipahami oleh pembacanya. Begitu juga, gagasan itu disampaikan kepada orang lain secara lisan. Gagasan pokok atau ide-ide yang akan disampaikan, peserta didik harus menguasainya ketika berbicara dengan teman di lingkungannya.

Berdasarkan hasil tinjauan peneliti pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru ditemukan permasalahan pada pembelajaran materi gagasan pokok. Permasalahan tersebut adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Ketika Proses pembelajaran, guru sering hanya terfokus kepada buku paket yang disediakan oleh sekolah, pada waktu tertentu guru menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi. Ketika menjelaskan gagasan pokok, guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga

¹⁰ Ennok Kurniawati and Ajo Sutarjo, 'Analisis Kesulitan Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 5 Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf', *Kalimaya*, 7 (2019), 1–13.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa tidak memperhatikan guru. Siswa belum mampu memahami gagasan pokok yang telah dipelajari. Permasalahan ini didapatkan dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru. Permasalahan ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi gagasan pokok ini termasuk rendah, ini terlihat dari:¹¹

1. Hasil ulangan materi gagasan pokok siswa kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa memperoleh nilai dibawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimum) yang telah ditetapkan yaitu 70 dari 36 jumlah keseluruhan siswa.
2. Siswa yang mampu menjelaskan gagasan pokok dengan bahasa yang baik dan benar hanya 13 siswa dari 36 siswa kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.
3. Siswa yang mampu memahami materi yang telah dipelajari hanya 12 siswa dari 36 siswa kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 di Pekanbaru.
4. Siswa yang mampu menjelaskan konsep dari materi gagasan pokok dengan benar hanya 9 siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 di Pekanbaru.

Melihat pentingnya pemahaman terhadap gagasan pokok dalam proses membaca, maka bekal pemahaman tersebut diberikan dalam pembelajaran di kelas tinggi SD/MI, khususnya melalui muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu kompetensi pengetahuan terkait dengan gagasan pokok, di antaranya adalah menentukan pokok pikiran dalam teks lisan/tulis, sedangkan kompetensi

¹¹ Hasil wawancara dengan wali kelas IVa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru dan beberapa siswa.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterampilan di antaranya menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.¹² Dalam proses mencapai kompetensi ini, masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi dengan baik, sehingga berpengaruh kepada hasil belajarnya. Hal terlihat pada hasil ulangan materi gagasan pokok tidak sesuai dengan yang diharapkan.¹³ Oleh sebab itu guru harus mampu memfasilitasi peserta didik SD/MI dalam menguasai kompetensi tersebut dengan baik.

Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk membantu guru memfasilitasi siswa dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien, begitu juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan, seorang guru harus memahami bahwa pembelajaran itu adalah sebuah sistem yang memiliki beberapa komponen yang saling berkaitan. Komponen yang dimaksud seperti; materi, tujuan, media, metode dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut saling berkaitan dan saling menguatkan serta merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Seperti, materi yang baik disampaikan dengan media yang kurang baik maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai seperti apa yang diharapkan.

Menggunakan media merupakan salah satu bentuk usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut telah diusahakan oleh guru untuk peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi gagasan pokok ini. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami

¹² Permendikbud Nomor 37, 'Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.', 2018.

¹³ Hasil ulangan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok Kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

materi. Upaya tersebut dilakukan oleh guru dengan menggunakan media gambar, dengan tujuan untuk mengarahkan siswa dalam berpikir dan memudahkan siswa menemukan gagasan pokok. Guru juga menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan kepada siswa cara menemukan gagasan pokok dengan baik. Namun hal tersebut belum menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang maksimal.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Salah satu keberhasilan tersebut dapat terlihat dari guru dalam memanfaatkan media sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang tidak baik mengakibatkan pesan yang disampaikan guru tidak dapat dipahami oleh peserta didik secara maksimal. Dengan demikian dapat difahami bahwa dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi antara guru dan peserta didik.

Hasil Survei *the programme fir international students assessment* (PISA) tetap menjadikan Indonesia harus berbenah dalam sistem dan manajemen pendidikan yang ada saat ini karena laporan PISA untuk tahun 2018 Indonesia berada pada posisi 74 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam penilaian yang dilakukan oleh PISA (*the programme for international student assessment*). Hasil asesmen yang dikeluarkan oleh PISA setiap tiga tahun memiliki dampak bagi negara-negara yang ikut dalam penilaian yaitu jika hasilnya baik berarti pendidikan di negara tersebut berada pada level pasar global atau negara tersebut



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki standar pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan pasar internasional.¹⁴ Artinya, kemampuan berpikir peserta didik di Indonesia masih rendah dan dalam guru menyampaikan materi belum mengena kepada peserta didik yang berakibat pada pemahaman peserta didik terhadap konsep juga rendah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehingga menuntut adanya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. ICT merupakan sistem teknologi yang dapat mereduksi batasan ruang dan waktu untuk mengambil, memindahkan, menganalisis, menyajikan, menyimpan dan menyampaikan data menjadi sebuah informasi.

Adanya perkembangan teknologi komputer sebenarnya dapat mendorong penggunaan alat ini sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Apalagi siswa sudah sangat mengenal komputer dan dapat mengoperasikan komputer dengan baik. Namun, dalam aplikasinya di sekolah, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran di kelas belum banyak dilakukan terutama pada tingkat madrasah ibtdaiyah terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia. Padahal, dengan adanya penggunaan alat bantu komputer dan aneka ragam jenis media pembelajaran yang digunakan, pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga siswa senang belajar bahasa Indonesia.

Satu diantara beberapa media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan multimedia berbasis Camtasia Studio. Camtasia studio merupakan program yang

¹⁴ La Hewi and Muh Shaleh, 'Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)', *Jurnal Golden Age*, 4.01 (2020), 30–41 <<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>>.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik.¹⁵

Multimedia berbasis *camtasia studio* ini tidak sama dengan model pembelajaran multimedia *PowerPoint* biasa.

Camtasia Studio adalah *software* multimedia pembuat video tutorial sekaligus untuk editing video. *Software* ini cukup ringan dan mudah dalam pengoperasiannya dengan standart spesifikasi komputer yang biasa-biasa saja. *Software* ini juga cocok digunakan dalam pembelajaran interaktif (pembuatan tutorial), *Company Profile*, atau presentasi dalam belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian Nuari & Ardi menyebutkan bahwa pembuatan learning video dengan *Camtasia Studio* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶

Beberapa hal menarik dalam menggunakan media pembelajaran *camtasia studio*, selain dapat membuat video tutorial dalam pembelajaran siswa juga dapat belajar dengan mudah dan siswa diharapkan lebih giat belajar serta dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik termasuk menyelesaikan soal-soal dalam bentuk konsep matematika. Selain itu penggunaan media *Camtasia Studio* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia, sehingga akan tercipta aktivitas belajar mengajar yang efisien, efektif, dan menyenangkan.

¹⁵ Ilyana Simehatte, Zulfadli, and Muhammad Nazar, 'Pengembangan Media Eleksido Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X MIA SMA N 1 Krueng Barona Jaya', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 1.3 (2016), 27–34 <www.jim.unsyiah.ac.id>.

¹⁶ Fandy Nuari and Havid Ardi, 'Using Camtasia Studio 8 To Produce Learning Video To Teach English Through E-Learning', *JELT*, 3.1 (2014) <<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/4384>>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam hal ini peneliti menggunakan Media *Camtasia Studio* yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation* untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *Camtasia Studio* ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih fokus dan mudah dimengerti khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan bangsa Indonesia dikarenakan bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan yang sangat penting.¹⁷ bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar lembaga-lembaga pendidikan mulai taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi diseluruh Indonesia.¹⁸ Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dengan menggunakan *Camtasia Studio* dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan *Camtasia Studio* Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru ”**

¹⁷ Laila Ruhayati, ‘Bahasa Indonesia Sebagai Penghela Ilmu Pengetahuan Di Era Global’, *Universitas Sebelas Maret*, 2.1 (2017).

¹⁸ Inda Puspita Sari, ‘Pentingnya Pemahaman Kedudukan Dan Fungsi Bahasa Indonesia Sebagai Pemersatu Bangsa Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)’, *Prosiding Seminar Bulan Bahasa UNIB*, 2015, 234–42.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa jenuh dan bosan, ini terlihat dari peserta didik seringkali keluar masuk kelas saat proses pembelajaran dengan menggunakan media yang monoton, seperti penggunaan buku teks dan penggunaan metode ceramah.
2. Siswa kesulitan dalam menemukan gagasan pokok dalam kalimat maupun dalam paragraf.
3. Aktivitas belajar siswa terkesan kurang bermakna, terlihat dari kesulitan siswa dalam menemukan gagasan pokok.
4. Soal ulangan materi gagasan pokok yang diberikan guru belum mampu terjawab oleh siswa dengan baik.
5. Kualitas hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar minimal atau KBM.
6. Siswa belum terlihat aktif dalam proses pembelajaran.
7. Belum dikembangkannya materi ajar gagasan pokok berupa video untuk pembelajaran yang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Luasnya cakupan masalah yang telah diidentifikasi, maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio*. Pembelajaran Bahasa Indonesi untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru mempertimbangkan kompetensi dasar (KD) pengetahuan. KD pengetahuan yang dibahas adalah “3.1”, yaitu tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung.



Sedangkan kompetensi dasar keterampilannya adalah “4.1”, yaitu tentang keterhubungan antargagasan dalam kerangka tulisan. Mengingat kondisi saat ini berada pada masa Covid 19, maka peneliti membatasi penelitian ini sampai pada tahap validasi untuk mengukur tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok dengan bantuan *Camtasia Studio*. Namun untuk gambaran pelaksanaan uji coba produk dalam proses pembelajaran akan dijelaskan oleh peneliti dalam tahap implementasi berupa pemaparan RPP yang telah disediakan.

D. Rumusan Masalah

Pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka muncul permasalahan sebagai dasar pada pengembangan penelitian ini. Permasalahan yang muncul tersebut antara lain:

1. Bagaimana kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru?



1. Hak cipta dilindungi Undang-Undang
 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

- Mengetahui kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru.
- Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru.
- Mengetahui bentuk pelaksanaan pembelajaran hasil pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok dalam bentuk video pembelajaran yang dihasilkan dari *software camtasia studio*. Video pembelajaran dibuat memahami gagasan pokok yang dimulai dari menentukan gagasan pokok gambar, menentukan gagasan pokok kalimat, dan menentukan gagasan pokok paragraf. Media pembelajaran ini dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran karena sudah dilengkapi dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan daftar pertanyaan yang diajukan secara audio maupun secara visual sehingga jika guru menggunakan video pembelajaran ini maka peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator.



- Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* antara lain:

1. Memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru khususnya dan kelas IV SD/MI umumnya.
2. Menghasilkan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru sebagai rujukan dalam pembuatan media bagi guru maupun peneliti lainnya.
3. Menghasilkan Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran hasil pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru dan dapat juga digunakan oleh guru kelas IV SD/MI umumnya.



H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru.
2. Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan, tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai alternative media pembelajaran yang berkualitas baik dan layak untuk digunakan.
3. Pelaksanaan pembelajaran di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru mengikuti langkah-langkah hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Nunu Mahnun menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.¹⁹ Sementara itu, *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.²⁰

Sementara Danim mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Sedangkan Ahmad Rohani mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).²¹

¹⁹ Talizaro Tafonao, ‘Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>.

²⁰ Umar, ‘Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran’, *Jurnal Tarbiyah*, 11.1 (2014), 131–44.

²¹ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani, ‘Manfaat Media Pembelajaran’, *AXIOM*, VII.1 (2018), 1–27.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Istilah media pembelajaran oleh para ahli dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu definisi secara luas, dan secara sempit. Definisi secara luas yaitu setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, tenaga pengajar, buku pelajaran, gedung sekolah, menjadi suatu medium pembelajaran.

Adapun definisi media secara lebih spesifik yaitu alat-alat elektronik-mekanis yang menjadi perantara antara siswa dengan materi pelajaran". Dengan mengerti pandangan E. De Corte, disini media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana nonpersonal yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar, yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan intruksional, yang pada akhir-akhir ini kerap disebut dengan teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran.²²

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar.²³ Oleh sebab itu, agar suatu proses komunikasi dalam pembelajaran berjalan dengan efektif maka dibutuhkan suatu alat bantu yakni media pembelajaran.

²² Nunu Mahnun, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *An-Nida*, 37.1 (2012), 27–35.

²³ Joni Purnomo, Sri Yutmini, and Sri Anitah, 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2014), 127–44.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Fungsi Dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, computer dan lain sebagainya. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, aktivitas ataupun pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, computer dan lain sebagainya. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, aktivitas ataupun pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Miftah bahwa media pembelajaran yang berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Media berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan).²⁴

Secara umum fungsi media sebagai penyalur pesan, selain itu juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dengan menarik.²⁵

Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media dalam proses belajar siswa diantaranya, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar,
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari,
- 3) Menyediakan stimulus belajar,
- 4) Mengaktifkan respon siswa,
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera,
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kedudukan komponen suatu media pembelajaran dalam sistem belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik,

²⁴ Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

²⁵ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab* (Malang: UIN Press, 2009).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sehingga dapat menimbulkan aktivitas belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung, dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan konkrit, pembelajaran yang efektif dan tepat serta mudah dipahami.

c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dilandasi oleh beberapa faktor, menurut Daryanto ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:²⁶

1) Landasan psikologis

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada yang abstrak.

2) Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar.

3) Landasan Empiris

Temuan-temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

Sebelum memutuskan untuk memilih suatu media pembelajaran, seorang guru hendaknya perlu memahami dasar-dasar dan kriteria yang

²⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya: Memilih media haruslah berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian memilih suatu media disesuaikan dengan kemampuan guru, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi, memahami karakteristik dari media tersebut, dan memilih media harus berdasarkan fase perkembangan siswa.²⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan seorang guru dan harus disesuaikan dengan situasi, kondisi tempat belajar agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa.

2. Multimedia *Camtasia Studio*

a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.²⁸

²⁷ Sungkono, 'Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran', *Majalah Ilmu Pembelajaran*, 1.4 (2008).

²⁸ Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih - Nita, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa', *DoubleClick: Journal of*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan

Kasir

Menurut Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran.²⁹

Menurut Iverss dan Aan multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara.³⁰ Menurut Vaughan yang dikutip oleh Iwan Binanto dalam bukunya mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan kepada penerima pesan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain.³¹

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat difahami bahwa multimedia pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang terdiri dari banyak media di dalamnya, berbagai media tersebut diintegrasikan/digabungkan dalam satu tampilan media. Multimedia menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, video dalam sebuah tampilan yang terintegrasi sehingga pesan pembelajaran yang disampaikan lebih lengkap karena menggunakan berbagai unsur media.

Computer and Information Technology, 1.2 (2018), 68
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.

²⁹ Ambar Sri Lestari, 'Pembelajaran Multimedia', *Al-Ta'dib*, 6.2 (2013), 84–98.

³⁰ Nopriyanti Nopriyanti and Putu Sudira, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5.2 (2015) <<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>>.

³¹ Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori Plus Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi, 2010).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. *Camtasia Studio*

Camtasia Studio merupakan *software* atau pereangkat lunak yang mendukung kegiatan untuk menghasilkan media audio visual. *software* ini digunakan untuk *recording*, *editing*, dan *publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar atau *screen computer*.³² Jadi *Camtasia Studio* ini merupakan sebuah perangkat lunak yang membantu dalam pembuatan video dan mampu untuk melakukan penyimpanan hasil video rekaman.

Camtasia Studio digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer secara langsung. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan elearning dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi yang berbasis pada *PowerPoint*. Fungsi lain dari aplikasi ini adalah untuk mempermudah kita merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambahkan teks, sisipan gambar, memberi animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, *mengonversi* ke format video tertentu, atau mengubahnya menjadi Flash Video (FLV).³³

Camtasia Studio adalah software untuk mengcapture tampilan layar monitor dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi powerpoint ke dalam format video. *Camtasia Studio* dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta

³² Aripin, *Membuat Video Klip Super Dengan Camtasia Studio* (Bandung: Super Komputer Publishing, 2011).

³³ Sungkono, 'Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran', *Majalah Ilmu Pembelajaran*, 1.4 (2008)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Muhsin

berinteraksi dengan audiens. *Camtasia Studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar termasuk kegiatan di *desktop*, presentasi *powerpoint*, narasi suara, dan webcam video.³⁴

Camtasia Studio adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan aktivitas desktop PC dengan cepat. Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi dengan pasti, dan dapat mengimport hasil video dalam beberapa jenis penyimpanan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.³⁵

Camtasia Studio merupakan salah satu software multimedia yang sering digunakan untuk membuat video, baik berupa editig film ataupun video tutorial. Kemampuan utama *Camtasia Studio* adalah merekam aktivitas layar dekstop secara penuh atau sebagian, dan menyimpan hasil rekaman ke dalam format video. Kemampuan lain dari *Camtasia Studio* adalah mampu merekam melalui kamera / *webcam*. Untuk mengedit video, *Camtasia Studio* memiliki menu yang lengkap sehingga *software* ini cukup mudah digunakan untuk seorang pemula.³⁶

Camtasia Studio sebuah studio video yang berisi beberapa konversi mengedit, merekam, menangkap alat untuk desain profesioal studio.

³⁴ Aripin, *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio* (Bandung: Oasis Publisher).

³⁵ TechSmit, *Camtasia Studio Show The World* (Amerika, 2005).

³⁶ Muhammad Abdul Hafizh, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu *Camtasia Studio* Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7.1 (2017), 141–54 <<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i1.6411>>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Statistik Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Video yang dihasilkan oleh *Camtasia Studio* mejadi video yang bisa diaplikasikan dengan menginput suara baik berupa instrumen dan rangkaian gambar sesuai yang diinginkan. Menurut Prasetyo Adi menyebutkan bahwa *Camtasia Studio* merupakan salah satu *software* multimedia yang sering digunakan untuk membuat video baik berupa untuk editing film ataupun video tutorial³⁷

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *software Camtasia Studio* adalah sebuah *software* perekam pada layar komputer sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial. *Camtasia Studio* memiliki kualitas yang cukup baik untuk pembuatan video tutorial, dan mudah dalam pengoperasiannya. *Camtasia Studio* tidak membatasi format file yang ingin disimpan, selain itu *software Camtasia Studio* juga compatible dengan tool-tool lainnya.

c. Cara Kerja *Camtasia Studio*

Camtasia Studio 8.0 bekerja dengan tiga tahap, yaitu *recording*, *editing* dan *publishing*. Adapun penjelasan dari ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut.³⁸

1) *Recording*

Recording adalah sebuah komponen screen recording sederhana yang powerfull untuk meng-capture pergerakan kursor, memilih menu, pop-up windows, layer windows, dan teks yang dapat dilihat pada layar. *Camtasia Studio Recorder* menyediakan

³⁷ Arista Prasetyo Adi, *Menjadi Pembuat Film Andal Dengan Camtasia Studi 8* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2014).

³⁸ Aripin, *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fitur untuk menggambar pada screen, menambah teks tulisan dan efek ketika merekam (*recording*). Dengan fitur *Camtasia Studio recording*, anda dapat:

- a) Merekam semua atau beberapa bagian pada layar (*screen*), seperti menekan mouse dan tombol.
- b) Merekam presentasi powerpoint, seperti narasi, audio, slide transitions, animasi dan keterangan lainnya.
- c) Merekam suara audio mikrofon dan aplikasi audio, seperti webinar audio, efek suara, menekan mouse, dan mengetik dengan keyboard.
- d) Menggambar dan highlight pada screen dengan menggunakan screen draw.
- e) Merekam keterangan gambar dan screen draw, menggunakan hotkeys untuk memperkecil dan memperbesar.

2) Editing

Pada aplikasi *Camtasia Studio 8.0*, kita dapat *mengimport* video, audio, dan file gambar kedalam *project*. File dapat di import dengan sangat mudah dan sederhana dengan cara *menge-drag drop file* yang terletak dalam *Clipbin* kedalam *Timeline*, kemudian edit sesuai keinginan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3) Publishing

Dalam dukungan video atau animasi, *Camtasia Studio* dapat menjangkau berbagai *audiens*. Kita dapat menyampaikan video kita dengan berbagai cara, diantaranya *CD-ROOM*, *Flash*, *Web*, *DVD* dan *e-mail*.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Camtasia Studio*

Camtasia Studio merupakan *software* yang terkenal oleh kemampuannya mengolah video tutorial, namun tidak hanya sebatas pengolah video tutorial. *Camtasia Studio* juga mampu membuat presentasi yang mampu memunculkan suara guru dalam slidennya. Kelebihan yang dimiliki oleh *Camtasia Studio* adalah fitur *editing* lanjutan, diantaranya adalah *editing audio* dan *track video*, memasukan video dengan video *screen*. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja tanpa membutuhkan *multimedia*, sehingga mempermudah guru untuk membuat materi.

Selain kemudahan dalam pemakaian, *Camtasia Studio* ini juga mempunyai kemampuan *Full-Motion Recording*, yakni mampu merekam berbagai hal seperti halaman Web, *Software* aplikasi, dan lain-lain. Selain mampu merekam berbagai hal, *Camtasia Studio* juga mampu memadukan berbagai konten atau isi dalam satu slide tanpa memerlukan peralatan penunjang. Kelebihan lain yang dimiliki *Camtasia Studio* adalah mampu berjalan tanpa server atau internet.³⁹

³⁹ Aripin, *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kiswah Amalia menyatakan bahwa kekurangan *Camtasia Studio* adalah apabila ada pengembangan software pasti ada penambahan icon-icon baru yang lebih baik. Selain itu dampak negatif dari *Camtasia Studio* ialah berkurangnya kapasitas interaksi antara guru dengan siswa yang akan diikuti dengan hilangnya beberapa prinsip-prinsip belajar. Adapun prinsip-prinsip dalam belajar diantaranya adalah:

- 1) Berkurangnya perhatian dan motivasi. Berkurangnya perhatian dan motivasi antara guru dan siswa maka akan mengurangi semangat siswa dalam belajar.
- 2) Keaktifan, jika seorang anak merasa kurang diperhatikan dan malas untuk dikelas maka ia pun akan cenderung bersifat pasif dan merasa tidak ingin mempelajari materi yang disampaikan,
- 3) Perbedaan individu, ketika sorang guru menggunakan *Camtasia Studio* ia lebih pasif dan tidak memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Pengertian belajar yang dikemukakan para ahli banyak sekali. Salah satunya oleh Bilgard, “belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah”.⁴⁰ Belajar merupakan kegiatan mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang dilakukan secara sadar.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, maka dapat dilihat tiga ciri utama belajar, antarlain, proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. Proses artinya bahwa belajar merupakan proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Perubahan perilaku artinya bahwa seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motorik, atau penguasaan nilai-nilai (sikap). Sedangkan pengalaman artinya bahwa belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi antara individu dengan lingkungan fisik maupun sosial. Lingkungan fisik seperti, buku, media alam sekitar. Lingkungan sosial seperti, guru, siswa, pustakawan, kepala sekolah dan masyarakat.

Kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*. Menurut Gagne, mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana

⁴⁰ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2013). hlm.299



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.⁴¹

Pembelajaran merupakan suatu proses dan suatu sistem dimana di dalamnya terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pembelajaran, metode, atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Dalam pembelajaran tujuan dirumuskan dari kompetensi dasar. Kompetensi dasar dirumuskan dari kompetensi inti. Kompetensi inti dan kompetensi dasar telah disusun pemerintah melalui Permendikbud RI Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. Kompetensi dasar inilah yang menjadi acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan. Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan kualifikasi minimal siswa yang menggambarkan penguasaan keterampilan

⁴¹ Ibid., hlm. 213.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Keterampilan berbahasa mencakup empat komponen yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.⁴²

Menurut W. Gulo, istilah kompetensi dipahami sebagai kemampuan. Kemampuan itu menurutnya bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak itu itu kemampuan *performance* (penampilan). *Performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat, dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak tampak disebut juga kompetensi rasional, yang dikenal dalam taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kedua kompetensi itu saling terkait.⁴³

Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sesuai dengan tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru”. Kedua kompetensi tersebut

⁴² Hendry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa Bandung, 2008).

⁴³ Wina Sanjaya, *Op. Cit*, hlm. 205.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia SD/MI terdiri dari Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan. Kompetensi ini telah dirumuskan seperti pada tabel berikut:⁴⁴

⁴⁴ Permendikbud RI Nomor 37 Tahun 2018, *Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1 : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di SD

KELAS IV	
Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual	4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan
3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual	4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis
3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda	4.4 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)	4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi	4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Kompetensi dasar inilah yang menjadi acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka siswa dikatakan mempunyai kompetensi pada bidang kompetensi tersebut.

c. Kompetensi Menentukan Gagasan Pokok

Menentukan Gagasan Pokok merupakan materi pembelajaran pada kompetensi dasar di kelas IV. Kompetensi dasar pengetahuan tersebut adalah 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. Kompetensi dasar keterampilan adalah 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan. Gagasan pokok disamakan juga sebagai pokok pikiran, ide pokok, pikiran utama, dan makna pokok.⁴⁵

Kegiatan menulis memerlukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam pengembangan paragraf. Kegiatan ini dimulai dari apa yang pernah dilihat, rasakan, dan pikirkan, serta peserta didik akan menuangkan gagasan-gagasan yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk teks tertulis. Produk tulisan dihasilkan dari semua gagasan-gagasan yang telah diolah sedemikian rupa. Semua gagasan-gagasan itu, dia olah sedemikian rupa dan diubah menjadi produk tulisan. Peserta didik akan mampu menuliskan pengalamannya dengan sistematika yang benar apabila menguasai gagasan pokok dan gagasan pendukung sehingga tulisannya mudah dipahami oleh pembacanya.

⁴⁵ Hartati, *Unit Pembelajaran Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar (SD)* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Begitu juga, jika gagasan itu disampaikan kepada orang lain secara lisan. Gagasan pokok atau ide-ide yang akan disampaikan, peserta didik harus menguasainya ketika berbicara dengan teman di lingkungannya. Dalam kegiatan membaca dengan tujuan memahami isi teks juga sangat membutuhkan keterampilan menguasai gagasan-gagasan pokok yang ada di dalam teks tersebut. Pemahaman terhadap gagasan pokok teks diawali dengan pemahaman gagasan pokok yang terdapat dalam paragraf. Bila gagasan pokok paragraf-paragraf dapat dikuasai dengan baik, maka peserta didik bisa merumuskan untuk tataran yang lebih luas, yakni pokok pikiran subbab, bab, dan selanjutnya pokok pikiran suatu buku.

Melihat pentingnya pemahaman terhadap gagasan pokok dalam proses membaca, maka bekal pemahaman tersebut diberikan dalam pembelajaran di kelas tinggi SD/MI, khususnya melalui muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu kompetensi pengetahuan terkait dengan hal itu di antaranya adalah menentukan pokok pikiran dalam teks lisan/tulis, sedangkan kompetensi keterampilan di antaranya menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual⁴⁶. Terkait dengan hal ini, maka para guru diamanahkan agar memfasilitasi peserta didik SD/MI kelas lanjut dalam menguasai kompetensi tersebut.

Gagasan pokok merupakan ide yang menjadi dasar pengembangan sebuah paragraf. Gagasan pokok terletak di dalam kalimat utama. Kalimat

⁴⁶ Permendikbud RI Nomor 37 Tahun 2018, *Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

utama biasanya terletak di awal paragraf, atau akhir paragraf, atau di awal dan akhir paragraf. Kalimat utama ini akan diperjelas oleh beberapa kalimat lain di dalam sebuah paragraf, kalimat ini biasanya disebut kalimat penjelas. Penamaan kalimat penjelas karena kalimat ini menjelaskan, memerinci, memperdalam atau menguraikan kalimat utama. Kalimat penjelas, di dalamnya terdapat gagasan pendukung yang berfungsi mendukung gagasan utama.

Ada beberapa ciri kalimat utama, antara lain;

- 1) kalimat utama biasanya terletak di awal paragraf atau di akhir paragraf,
- 2) kalimat utama maknanya lebih umum atau lebih luas dari kalimat lainnya,
- 3) kalimatnya hanya terfokus kepada isi dan pokok paragraf, 4) kalimat utama berdiri sendiri jika dipisahkan dari gagasan pendukungnya.

Adapun ciri-ciri kalimat penjelas atau kalimat pendukung antara lain;

- 1) kalimat penjelas tidak bisa berdiri sendiri, karena jika dipisahkan dengan gagasan utama maka pembaca atau pendengar akan sulit mengerti kaitannya dengan inti topik,
- 2) Makna kalimat penjelas lebih khusus daripada kalimat utama,
- 3) Kalimat penjelas biasanya disajikan dalam bentuk contoh, atau rincian dari data-data.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gagasan pokok di dalam paragraf dapat ditentukan dengan beberapa cara, diantaranya;

- 1) terlebih dahulu tentukan kalimat utama dalam paragraf. Kalimat utama memiliki makna yang lebih umum atau lebih luas dari kalimat penjelas lainnya. Kalimat utama biasa terletak di awal, di akhir dan di tengah. Jika kalimat utama di awal maka lihatlah kalimat keduanya. Kalimat kedua ada kalimat yang diulang di dalamnya atau tidak, atau ada kata penunjuk (ini, itu, tersebut) atau tidak ada di dalamnya. Kemudian kalimat kedua ada kata ganti orang (ia, mereka, nya) atau tidak, jika ada ciri-ciri tersebut maka kalimat utamanya ada di awal paragraf.
- 2) Jika kalimat utama terletak di akhir paragraf maka ciri utamanya adalah terdapat simpulan yang ditandai dengan kata ganti “oleh karena itu, oleh sebab itu, dengan demikian, jadi, dan bahkan”. Cara menentukanya adalah baca paragraf dengan cermat, hitunglah jumlah kalimat di dalamnya dan urutkan.
- 3) Inti atau isi kalimat utama itulah yang dinamakan dengan gagasan pokok.⁴⁷

⁴⁷ Hartati, *Op. Cit*, hlm. 135.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan *Camtasia Studio*

a. Pengertian Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan segala bentuk materi yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Materi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran tersebut biasanya disajikan secara tertulis, selain itu, materi pembelajaran bisa juga disajikan dalam bentuk audio, visual, atau audio visual. Pada dasarnya materi yang digunakan menjadi acuan bagi siswa sebagai bahan yang akan dipelajarinya.

Materi ajar adalah bahan materi yang harus dipelajari oleh siswa yang mengandung nilai sikap, keterampilan dan pengetahuan sebagai sarana untuk menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Merrill membedakan isi atau materi pelajaran kognitif atas 4 macam, yaitu; Fakta, Konsep, Prosedur, dan Prinsip.⁴⁸

b. Prinsip-prinsip Materi Ajar

Prinsip yang menjadi dasar materi pembelajaran menurut Ghafur antara lain berikut:⁴⁹

- a) Prinsip *Relevansi*. Yaitu materi pembelajaran hendaknya sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang merupakan bentuk penyederhanaan dari tujuan pembelajaran.

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Media Grop, 2011).

⁴⁹ Abdul Ghafur, *Desain Intruksional: Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Melajar Mengajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 2005). hlm. 17



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b) Prinsip *Konsistensi*. Yaitu keajegan hasil, artinya materi pelajaran yang diberikan pada waktu tertentu harus dapat dibuktikan kebenarannya. Lebih pada pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran harus sebanding dengan banyaknya kompetensi dasar yang diterapkan.

c) Prinsip *Adequacy*. Yaitu kecukupan, materi pembelajaran harus dapat memenuhi keutuhan para peserta didik agar mereka terbekali untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Kemudian, untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi, maka kapasitasnya harus diperhatikan, tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.

c. Pengemasan Materi Ajar

Pengemasan materi dan pesan pembelajaran melalui bahan ajar dapat dilakukan dengan berbagai jenis bahan ajar yaitu:⁵⁰

- a) Bahan Ajar Cetak. Bahan ajar ini terdiri dari berbagai macam yaitu, handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model maket.
- b) Bahan Ajar (Audio)
- c) Kaset/piringan hitam/compact disk. Penggunaan kaset yang sudah dirancang sedemikian rupa dapat digunakan sebagai bahan ajar
- d) Radio. Dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang memungkinkan peserta didik bisa belajar sesuatu.

⁵⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2013). Hlm. 173-174



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

e) Bahan Ajar Audio-Visual

(1) Video/Film. Program video/film juga dapat digunakan sebagai bahan ajar audio-visual. Penggunaan video/film sebagai bahan ajar, haruslah di desain dengan lengkap, sehingga setelah siswa menyaksikan penayangan video/film, siswa dapat menguasai kompetensi dasar yang diharapkan.

(2) Orang/ Nara Sumber. Orang/ narasumber dapat berfungsi sebagai bahan ajar karena orang tersebut memiliki keahlian/keterampilan tertentu yang memungkinkan siswa dapat belajar.

f) Bahan Ajar Interaktif. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua arah atau lebih.

d. Pengemasan Materi Ajar dalam Bentuk Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu bagian media pembelajaran berupa Audio-Visual. Media Audio-visual adalah media yang merupakan kombinasi antara audio dan visual atau biasa disebut dengan video. Arief S. Sadiman menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Menurut Cheppy Riyana, media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pembelajaran adalah suatu media video yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video yaitu:⁵¹

- 1) Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan.
- 2) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (gunung), terlalu kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub) dan lain sebagainya.
- 3) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penyemaian padi hingga panen.
- 4) Memungkinkan adanya rekayasa (animasi).

Adapun media video pembelajaran ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan video pembelajaran antara lain:

- 1) Dapat menstimulir efek gerak
- 2) Dapat diberi suara maupun warna
- 3) Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya
- 4) Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya

⁵¹ Arif Darmawan, *Membuat Media Video Pembelajaran* (Jakarta: Pustekom Kemendikbud, 2018). Hlm. 5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 5) Dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan sebagainya (control pada pengguna).

Adapun Kekurangan video pembelajaran :

- 1) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- 2) Memerlukan tenaga listrik
- 3) Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam Pembuatannya
- 4) Sulit dibuat interaktif

e. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menjadi Sebuah Video Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tahapan dalam mengembangkan materi ajar menggunakan *Camtasia Studio* menjadi sebuah video pembelajaran melalui beberapa tahap yaitu, Praproduksi, produksi dan pasca produksi.⁵²

1) Praproduksi

Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Rangkaian pekerjaan yang dilakukan meliputi:

- a) Penentuan Ide/Eksplorasi Gagasan
- b) Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)
- c) Penyusunan Jabaran Materi Media (JM)
- d) Penyusunan Naskah
- e) Pengkajian Naskah

⁵² Arief Darmawan, *Membuat Media Video Pembelajaran*, (Jakarta: Pustekom Kemdikbud, 2018), hlm. 11



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil akhir dari tahap praproduksi yaitu naskah video pembelajaran yang telah disetujui oleh pengkaji dan dinyatakan kebenarannya, sehingga naskah tersebut layak produksi.

2) Produksi

Produksi merupakan tahap selanjutnya setelah naskah diterima oleh Produser dan Sutradara. Untuk menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan penulis naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi:

- a) Rembuk Naskah
- b) Penentuan Tim Produksi
- c) Casting (Pencarian Pemain)
- d) Hunting (Pencarian Lokasi Shooting)
- e) Crew Meeting (Rapat Tim Produksi)
- f) Pengambilan Gambar (syuting)

Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan video dan suara dari lapangan yang siap diserahkan kepada editor untuk dipilih sesuai naskah.

3) Pasca produksi

Setelah sekumpulan video dan suara hasil produksi atau syuting diterima oleh editor, maka langkah selanjutnya masuk pada tahap pemilihan video dan suara yang terbaik. Video dan suara yang telah dipilih tersebut kemudian disambung-sambung. Tahapan ini meliputi:

- a) Editing (Pemilihan dan Penggabungan Gambar)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Mixing (Pengisian Musik)
- c) Preview
- d) Ujicoba
- e) Revisi
- f) Distribusi/Penyiaran

Sekumpulan video dan suara hasil produksi atau syuting diterima oleh editor. Berikutnya, editor melakukan pemilihan video dan suara yang terbaik, kemudian video dan suara tersebut disambung-sambung. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah sebuah media video pembelajaran yang siap dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Proses *Editing* atau proses pemilihan dan penggabungan gambar, *Mixing* atau pengisian musik maupun *Preview*, dan untuk mengubahnya menjadi sebuah video utuh, maka seorang *editor* memerlukan *sofwer* pada komputer atau laptopnya. Salah satu *software* yang digunakan untuk kegiatan editing video pada komputer atau laptop adalah *camtasia studio*.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian akhir dari aktivitas pembelajaran.

Siswa yang melaksanakan aktivitas atau proses pembelajaran akan memperoleh hasil belajar dari apa yang telah dipelajarinya. Belajar menjadi wadah untuk tercapainya hasil belajar yang maksimal, dengan belajar akan terjadi perubahan perilaku dalam diri seseorang, perubahan inilah yang sering kali dinamakan dengan hasil belajar serta menjadi penentu adanya perubahan dari sebelum belajar dan setelah belajar.

Hasil belajar yang dikemukakan oleh Suprijono adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan.⁵³ Adanya perubahan perilaku tidak hanya sebatas aspek kognitif saja, melainkan adanya perubahan sikap dan berbagai keterampilan serta potensi lainnya. Akan tetapi sering terjadi kekeliruan dilapangan bahwa hasil belajar itu identiknya dengan nilai yang berupa angka-angka. Karena pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang sifatnya menyeluruh yaitu perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada dirisiswa.

b. Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan penilaian. Penialin dilaksanakan oleh guru dalam rangka mengukur tingkat ketercapaian kompetensi peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Tidak

⁵³ Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2013). Hlm.5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

hanya untuk mengukur dan melihat ketercapaian proses pembelajaran, hasil belajar juga digunakan untuk menyusun laporan kemajuan pencapaian hasil belajar peserta didik dan menjadi acuan untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya. Benjamin Bloom menggolongkan tipe hasil belajar yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afeksi dan psikomotor.⁵⁴ Penjelasan lebih rinci dan uraian indikator setiap aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini berkaitan dengan aspek intelektual siswa. Sudjana menyebutkan bahwa hasil belajar ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkat, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi.⁵⁵ Untuk setiap penilaian pada aspek ini disesuaikan dengan materi pelajaran. Instrumen hasil belajar yang digunakan berupa penskoran pada hasil LKS dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan soal tes. Adapun kisi-kisi atau indikator dari ranah kognitif yaitu:

⁵⁴ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2012). Hlm.22

⁵⁵ *Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 2.6: Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif ⁵⁶

No	Indikator Kognitif	Aspek
1	Siswa dapat mendefinisikan	Pengetahuan
2	Siswa dapat menjelaskan	Pemahaman
3	Siswa dapat menerapkan	Penerapan

2) Ranah Afektif

Pada aspek ini penilaiannya mengarah kepada sikap siswa. Untuk pengukuran hasil belajar berupa lembar penilaian sikap. Adapun kisi-kisi atau indikator aspek afektif yaitu:

Tabel 2.7: Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Afektif ⁵⁷

No	Indikator Afektif	Aspek
1	Siswa bertanggung jawab dalam proses pembelajaran dengan baik dan tertib	Receiving
2	Siswa percayadiri dalam menanyakan sesuatu yang belum tahu kepada gurunya	Responding
3	Siswa bekerja samadalam berdiskusi dalam kelompok	Valuting
4	Ada rasa ingin tahu yang tinggi terhadap masalah yang diberikan guru dalam pembelajaran dan peduli terhadap kelompoknya	Organisasi
5	Siswa mengemukakan gagasan dalam kelompok dengan penuh percaya diri	Karakteristik

3) Ranah Psikomotor

Proses ini merupakan penekakan kepada keterampilan dalam gerak atau penggunaan alat, proses kinerja dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada aspek ini berupa (*skill*) yang muncul

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Ibid, hlm. 29-30.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dari dalam diri siswa. Rusman menyebutkan ada enam tingkatan keterampilan pada aspek ini.⁵⁸

- a) Presepsi
- b) Kesiapan
- c) Peniruan/gerak terbimbing
- d) Gerak mekanis
- e) Gerak respon
- f) Penyesuaian pola gerakan

Intrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar pada aspek ini yaitu dengan menggunakan lembar penilaian psikomotor. Adapun kisi-kisi atau indikator aspek psikomotor yaitu:

Tabel 2.8: Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Psikomotor⁵⁹

No	Indikator Psikomotor	Aspek
1	Siswa dapat mengerti apa yang diperintahkan	Presepsi
2	Siswa dapat menyiapkan apa yang akan dilakukannya	Kesiapan
3	Siswa dapat menirukan apa yang dilakukan guru	Peniruan
4	Siswa dapat membuat apa yang telah guru lakukan	Gerakan mekanis

Teknik penilaian dan instrumen penilaian dibutuhkan untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, prosedur analisis sesuai dengan karakteristik penilaian masing-masing juga dibutuhkan. Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kompetensi dasar (KD) sebagai kompetensi minimal yang mesti dicapai oleh peserta didik.

⁵⁸ Rusman, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). Hlm.173

⁵⁹ *Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menentukan ketercapaian Kompetensi Dasar (KD) oleh peserta didik, maka pendidik harus merumuskan sejumlah indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang berfungsi sebagai acuan penilaian. Pendidik maupun satuan pendidikan atau sekolah semesti harus menentukan pencapaian Ketuntasan Belajar Minimal (KBM).

Penilaian dilaksanakan melalui tiga pendekatan, yaitu *assessment of learning* (penilaian akhir pembelajaran), *assessment for learning* (penilaian untuk pembelajaran), dan *assessment as learning* (penilaian sebagai pembelajaran).

Assessment of learning adalah penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai, selanjutnya pendidik melakukan penilaian yang bertujuan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai bagi peserta didik. Kegiatan yang dilakukan pendidik tersebut dinamakan *assessment of learning*.

Penilaian pengetahuan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi dalam rangka mengukur proses pembelajaran dan hasil pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian ini berupa kombinasi antara penguasaan proses kognitif (kecakapan berpikir) mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi dengan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berbagai macam teknik penilaian pengetahuan yang dapat dilakukan oleh pendidik. Pemilihan teknik penilaian dapat dipilih dengan pertimbangan karakteristik kompetensi dasar, indikator, atau tujuan pembelajaran yang akan dinilai. Proses penilaian perlu ditetapkan segala sesuatunya terlebih dahulu pada saat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Teknik penilaian pengetahuan yang biasa digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

Perencanaan penilaian adalah salah satu langkah penting dalam melakukan penilaian pengetahuan. Perencanaan dilakukan supaya tujuan penilaian yang akan dilakukan menjadi jelas, memberikan gambaran dan desain operasional terkait tujuan, bentuk, teknik, frekuensi, pemanfaatan dan tindak lanjut penilaian. Selain itu perencanaan penilaian juga harus dilaksanakan secara sistematis agar tujuan dapat tercapai.

Perencanaan strategi penilaian dilakukan pada saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus. Berikut ini adalah langkah-langkah penting dalam perencanaan penilaian.⁶⁰

- 1) Menetapkan tujuan penilaian
- 2) Menentukan Bentuk Penilaian

⁶⁰ Wiwik Setiawati, *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills* (Jakarta: Dirjen GTK Kemendikbud, 2019). Hlm.18



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 3) Memilih Teknik Penilaian
- 4) Menyusun Kisi-Kisi
- 5) Menyusun soal
- 6) Menyusun pedoman penskoran.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar tidak hanya bergantung kepada kualitas pendidik dalam menghadirkan suasana belajar yang efektif. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Slameto, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* (dalam diri siswa) dan faktor *ekstern* (diluar diri siswa).⁶¹

1) Faktor Intern

- a) Faktor Jasmaniah meliputi factor kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologis meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

2) Faktor Ekstern

- a) Faktor keluarga pengaruh dari cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, susana rumah tangga, keadaan ekonomo keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor Sekolah mempengaruhi hasil belajar meliputi model pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa

⁶¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineke Cipta, 2010). Hlm. 54



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menjipt sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan siswa, kedisiplinan sekolah, keadaan gedung sekolah, model belajar dan tugas rumah.

B. Penelitian Relevan

1. Muhammad Abdul Hafizh (2017) dalam penelitiannya “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD” jenis penelitiannya pengembangan atau *Research and Development*, prosedur dalam penelitiannya menggunakan langkah-langkah meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Kesimpulan beliau dalam penelitiannya adalah terdapat keefektifitasan pembelajaran dalam kelas yang ia teliti dengan menggunakan video pembelajaran berbantuan camtasia studio dan produknya layak dipakai.⁶² Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti, waktu dan materi yang diteliti. Peneliti fokus pada pengembangan pada materi gagasan pokok mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dian Mariya Ulfa & Sunaryo Soenarto (2017) dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Media Video dan Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V” Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh media video terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas V SD pada pembelajaran bahasa Indonesia; (2) pengaruh media gambar terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas V SD pada pembelajaran bahasa Indonesia; dan (3) perbedaan pengaruh media video dan

⁶² Hafizh.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gambar terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita kelas V SD pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) media video berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$; (b) media gambar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis dengan taraf signifikan $0,022 < 0,05$; dan (c) terdapat perbedaan pengaruh media video dan gambar yang signifikan terhadap keterampilan menulis dengan taraf signifikan $0,043 < 0,05$.⁶³

3. Iskandar Putra, Udy Ariawan dan Sutaya dalam penelitiannya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja dengan hasil penelitian. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran video CD Intraktif multimedia dengan menggunakan *software camtasia* pada mata pelajaran pemrograman web. pembelajaran yang dapat ditinjau dari segi materi, media, design, serta bahasa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development dalam bidang pendidikan. video CD Intraktif multimedia yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang berada di Jurusan Multimedia yaitu Pemrograman Web. Tampilan video CD Intraktif multimedia dibuat semacam tutorial menampilkan cara pembuatan html web serta didalam materi yang dikembangkan terdapat konten multimedia berupa gambar, animasi dan efek sebagai pendukung interaktifnya video CD Intraktif

⁶³ Dian Mariya Ulfah and Sunaryo Soenarto, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Dan Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kelas V', *Jurnal Prima Edukasia*, 5.1 (2017), 22–34 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

multimedia yang dikembangkan. Hasil dari uji validasi terhadap validator ahli pada mata pelajaran pemrograman web dan guru pengempu mata pelajaran pemrograman web di smk n 3 singaraja sesuai dengan indikator materi dari silabus.⁶⁴

4. Riki Rahmad, Eni Yuniastuti dan Mona Adia Wirda dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio 8.5 Pada Matakuliah Sistem Informasi Geografi (Sig). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini adalah: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap perancangan media video tutorial, (3) tahap pembuatan media video tutorial, (4) tahap validasi media, (5) tahap pengujian media video tutorial, dan (6) tahap evaluasi media. Hasil penelitian menunjukkan Hasil uji kelayakan dari segi materi pada pengembangan video tutorial menggunakan Camtasia Studio 8.5 pada matakuliah Sistem Informasi Geografi (SIG) dikategorikan sangat layak untuk digunakan dengan catatan perlu dilakukan revisi. Sedangkan hasil uji kelayakan dari segi media dikategorikan cukup layak digunakan dengan beberapa revisi, diantaranya: penambahan teks dan tulisan, musik, detail petunjuk tombol, dan lain sebagainya. Hasil respon mahasiswa mengenai pengembangan video tutorial menggunakan Camtasia Studio pada matakuliah Sistem Informasi Geografi (SIG) masuk dalam kategori baik. Hal

⁶⁴ Iskandar Putra, Ketut Udy Ariawan, and Wayan Sutaya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6.1 (2017), 1–8 <<https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20225>>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini menunjukkan bahwa pengembangan video sudah bagus dan mendapatkan respon positif dari mahasiswa.⁶⁵

5. Rasyid Hadi Wirasasmita dan Yupi Kuspandi Putra dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. Penelitian ini merupakan penelitian R & D (*research and development*) yaitu model pembelajaran berbasis video cd tutorial interaktif pada mata kuliah Bahasa pemrograman visual yang lebih bersifat lihat, dengar dan praktikan. Video CD tutorial interaktif ini membahas tentang pengenalan bahasa pemrograman Delphi, program dasar, contoh pembuatan program sederhana dan koneksi *database* dengan *Delphi*. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial untuk matakuliah bahasa pemrograman visual adalah: (1) persentase skor penilaian dari ahli materi sebesar 81,25% ; (2) persentase skor penilaian dari ahli media sebesar 84,5% ; (3) persentase skor tanggapan dari mahasiswa sebesar 84,83%.⁶⁶
6. Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti dalam judul penelitian *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Metodologi yang dilakukan berupa analisis artikel jurnal dan literatur. Dari analisis hasil review menunjukkan bahwa video pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan belajar peserta didik seperti

⁶⁵ Riki Rahmad, Eni Yuniastuti, and Mona Adria Wirda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio 8.5 Pada Matakuliah Sistem Informasi Geografi (Sig)', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2018) <<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13040>>.

⁶⁶ Yupi Kuspandi Putra Wirasasmita, Rasyid Hardi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi', *Jurnal Educatio*, 10.2 (2015), 262–79.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

demonstrasi materi, motivasi, tutorial, dan efektivitas waktu. Beberapa masalah dalam artikel ini menjadi implikasi yang dapat diperhitungkan untuk penelitian di masa depan. Beberapa tantangan yang dihadapi dengan menerapkan video pembelajaran perlu ditangani oleh para peneliti di masa depan, seperti penyimpanan video di luar pembelajaran yang sangat banyak di youtube sehingga menyebarkan konsentrasi pengguna akan terbagi. Artikel ini juga menjadi poin penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga pemerintah diharapkan mengeluarkan kebijakan untuk menentukan video yang layak digunakan sebagai bahan ajar dan sebagai salah satu model modern untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk pendidikan tinggi.⁶⁷

7. Rita Mutia, Adlim dan Halim dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan untuk siswa kelas VII SMP Inshafuddin Banda Aceh. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu: *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket validasi kelayakan media. Hasil rata-rata angket validasi yang diperoleh dari 4 validator sebesar 92,67% (sangat layak). Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media belajar video pada materi pencemaran dan

⁶⁷ Ketut Agustini and Jero Gede Ngarti, 'Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4. April 2020 (2020), 62–78.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kerusakan lingkungan yang telah dikembangkan layak diuji coba lebih lanjut untuk melihat efektivitas dalam pembelajaran.⁶⁸

8. Titi Suryansyah dan Suwarjo dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran yang layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif bagi siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo, Kecamatan Semanu, Gunungkidul. Penelitian ini menggunakan langkah pengembangan menurut Borg & Gall, tetapi desain pengembangan media video pembelajaran ini hanya meliputi 9 langkah, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk hasil uji coba lapangan, (8) uji coba lapangan operasional, dan (9) revisi produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori “baik”. Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.⁶⁹

⁶⁸ Rita Mutia, Adlim Adlim, and A. Halim, ‘Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan’, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5.2 (2018), 110–16 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>>.

⁶⁹ Titi Suryansah and Suwarjo Suwarjo, ‘Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd’, *Jurnal Prima Edukasia*, 4.2 (2016), 209 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>>.



9. Marius Panje, Sihkabuden dan Anselmus dalam penelitiannya Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. Penelitian ini dilaksanakan untuk meneliti teknik membaca puisi. Tujuan penelitian ini adalah 1) menghasilkan produk video tentang membaca puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; 2) mengetahui tingkat validasi dari produk video tentang membaca puisi; 3) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran. Penelitian menggunakan rancangan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan model penelitian pengembangan Sadiman, untuk menjawab pertanyaan di atas. Dalam hal ini, peneliti sebagai observer dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di dalam kelas. Dalam mengumpulkan data melalui observasi, peneliti menggunakan alat perekam, pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari ahli media adalah valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 91,25%. Hasil yang diperoleh dari ahli materi adalah valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 85%. Hasil yang diperoleh dari audiens/ siswa dalam skala terbatas adalah valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 91,7%. Hasil yang diperoleh dari audiens/ siswa uji lapangan adalah valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 85,1%. Hasil tes uji coba skala terbatas mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dibuktikan ketika siswa sebelum

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpurkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan media pembelajaran, persentasi kelulusannya adalah 33,3%, dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran, presentasi kelulusannya meningkat menjadi 100%. Hasil tes uji lapangan mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dibuktikan ketika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, persentasi kelulusannya adalah 5%, dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran, presentasi kelulusannya meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁷⁰

10. Saman, Ma'rufi dan Arif Tiro dalam penelitiannya Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah guru dan siswa di SMPN Satap 4 Baebunta. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk media pembelajaran pada materi persamaan linear dua variabel dalam bentuk video pembelajaran, aspek media mendapatkan rerata perolehan dengan kategori valid dan aspek materi mendapatkan rerata perolehan dengan kategori valid. Hasil penilaian dari uji coba terbatas untuk media pembelajaran pada materi persamaan linear dua variabel dalam bentuk video pembelajaran, (1) Hasil respon guru mendapatkan rerata perolehan dengan kategori tinggi, (2) Hasil respon siswa mendapatkan rerata perolehan dengan kategori tinggi, (3) Ketuntasan klasikal tercapai diatas 50%, (4) Hasil skor motivasi siswa mendapatkan perolehan

⁷⁰ M. Panje, S. Sihkabuden, and A. Toenlio, 'Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1.8 (2016), 1473–78 <<https://doi.org/10.17977/jp.v1i8.6617>>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan, dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan kategori tinggi. Sehingga berdasarkan kriteria maka media pembelajaran pada materi persamaan linear dua variabel dalam bentuk video pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Produk akhir penelitian ini adalah media pembelajaran pada materi persamaan linear dua variabel dalam bentuk video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan sparkol videoscribe.⁷¹

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitiannya, subjek dan waktu dilaksanakan penelitian. Penelitian ini juga juga meneliti tentang pengaruh video pembelajaran secara umum, sehingga mejadi suatu gambaran bagi peneliti untuk mengembangkan materi yang dikemas dalam bentuk sebuah video dengan berbantuan *camtasia studio*.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif dan pesan yang disampaikan dapat diterima secara utuh, maka guru perlu menyajikan materi pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik, dan hasil belajar dapat meningkat, maka diperlukan materi ajar yang mengarahkan siswa pada proses berpikir lebih kreatif. Kondisi realnya guru telah melakukan berbagai upaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, upaya-upaya yang dilakukan diantaranya menghadirkan media gambar dalam proses pembelajaran, dan juga menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, namun belum terlihat adanya

⁷¹ Saman, Ma'rufi, and Arif Tiro, 'Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel', *Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 4 (2013), 1–5.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

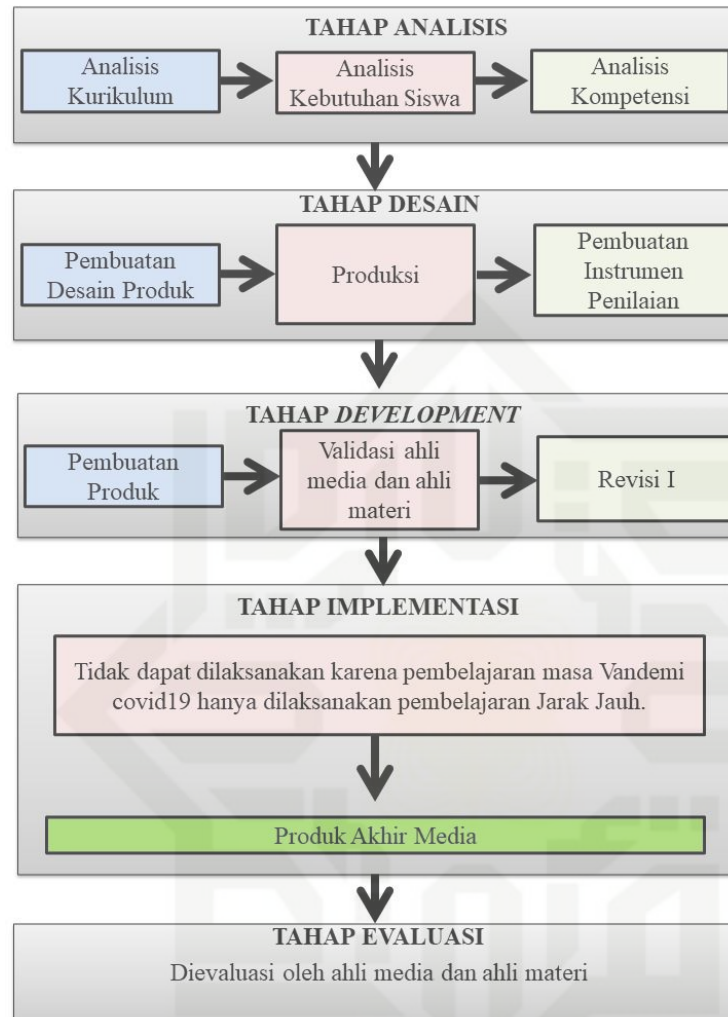
peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi gagasan pokok. Rendahnya hasil belajar siswa ditemukan pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa orang guru kelas dan beberapa orang siswa.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk video dengan menggunakan *Camtasia Studio* sehingga pengembangan media pembelajaran ini bisa disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran yang menarik, kreatif dan berbeda dari proses pembelajaran lainnya. Jadi konsep belajar menggunakan media video untuk memahami konsep abstrak dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Camtasia Studio* untuk menghasilkan materi ajar yang menarik dalam sebuah video pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* ini siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dari peneliti ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 2.6. Bagan Kerangka Berpikir**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk penelitian dalam rangka menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.⁷² Penelitian ini menghasilkan sebuah produk materi ajar gagasan pokok yang dikemas dalam bentuk sebuah video pembelajaran dengan berbantuan software *Camtasia Studio*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri sekota Pekanbaru. Waktu penelitian ini akan dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap persiapan pada bulan Maret sampai dengan April 2020, Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan hasil pada bulan April sampai dengan Mei 2020.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Simpang Tiga dan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Al-Fajar Rumbai Pekanbaru. Adapun jumlah populasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1: Populasi Penelitian di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sekota Pekanbaru

No	Nama Sekolah	Kelas	Rombel	Jumlah Siswa		
				L	P	Total
1	Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru	IV	A	19	17	36
			B	23	13	36
			C	22	15	37
			D	18	18	36
			E	16	19	35
2	Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Al-Fajar Rumbai Pekanbaru	IV	A	9	11	20
			B	8	12	20
3	Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Simpang Tiga	IV	A	16	17	33
			B	16	17	33
			C	16	18	34
			D	20	15	35
	Total			183	172	355

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak dengan menggunakan *random sampling*, yaitu kelas IVb Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru dijadikan sebagai uji coba kelompok kecil yang melibatkan 23 siswa. Sedangkan kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Simpang Tiga dan kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Al-Fajar Rumbai dijadikan sebagai uji coba kelompok besar.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* pada materi ajar gagasan pokok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Model ini lebih simpel dan sederhana serta mudah untuk diterapkan sehingga menjadi bahan pertimbangan penggunaan model ini. *ADDIE* adalah akronim dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:⁷³

1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum digunakan untuk menentukan kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru. Peneliti ingin menentukan kompetensi dasar dan materi yang akan dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis kurikulum ditemukan adalah 1) kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum sekolah yang diteliti adalah pengetahuannya KD 3.1 dan KD keterampilannya adalah 4.1, 2) materi pembelajarannya adalah gagasan pokok yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

b. Analisis Kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media. Hal ini juga dilihat dari aspek masalah yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran. Masalah-masalah yang ditemukan melalui pengamatan langsung dan menggunakan teknik wawancara terhadap guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru dan beberapa siswa.

⁷³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hlm. 200-202



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpurkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Analisis Kompetensi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan. Diharapkan dengan mengembangkan materi gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* nantinya memudahkan siswa dalam memahami materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar tersebut.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengembangan, selanjutnya dilakukan tahap desain atau rancangan produk yang meliputi:

a. Perancangan Desain Produk

- 1) penentuan ide atau eksplorasi gagasan
- 2) penyusunan garis besar isi media (GBIM)
- 3) penyusunan jabaran materi media (JM)
- 4) menyusun naskah video

b. Produksi

Produksi merupakan tahap berikut setelah naskah disusun untuk menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan penulis naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi :

- 1) Membuat video pendek guru presentasi animasi 3 dimensi menjadi (*audio visual*) menggunakan plotagon pada *smart phone*
- 2) Mengumpulkan aset gambar dan *audio visual*
- 3) Mengimport video pendek, gambar, dan audio pada *software camtasia*
- 4) Memasukkan latar belakang video pada *timeline camtasia*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 5) Memasukkan video pendek guru presentasi animasi 3 dimensi pada pada *timeline camtasia*
- 6) Memasukkan aset gambar yang diperlukan pada *timeline camtasia*
- 7) Memasukkan teks yang diperlukan pada *timeline camtasia*
- 8) *Editing* (Pemilihan dan Penggabungan Gambar),
- 9) *Mixing* (Pengisian Musik),
- 10) *Preview*,
- 11) Ujicoba oleh *editor*/peneliti,
- 12) Revisi, dan
- 13) Memproduksi menjadi video pembelajaran
- 14) Distribusi.

Hasil akhir dari kegiatan produksi ini adalah video pembelajaran utuh yang siap digunakan. Video tersebut berisi video, audio dan teks yang lengkap.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Tahap penyusunan instrumen penilaian produk, peneliti membuat instrumen. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang digunakan oleh ahli materi (dosen dan guru kelas), ahli media (dosen), dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan antara lain:

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk dilakukan oleh editor atau peneliti yang telah membuat sekumpulan video dan suara hasil produksi dari *plotagon*. *Editor* atau peneliti selanjutnya memilih video dan suara yang terbaik. Video dan suara tersebut kemudian disambung-sambung. Tahap produksi meliputi; *Editing* (Pemilihan dan Penggabungan Gambar), *mixing* (pengisian musik), *preview*, ujicoba oleh *editor* atau peneliti, revisi, dan distribusi.

Hasil akhir dari kegiatan ini yaitu sebuah media video pembelajaran yang siap divalidasi oleh ahli materi (dosen & guru kelas) dan ahli media (dosen).

b. Validasi

Pada tahap validasi produk awal akan divalidasi oleh ahli materi (dosen & guru kelas) dan ahli media (dosen). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap revisi I, produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi (dosen & guru kelas), dan ahli media (dosen).



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

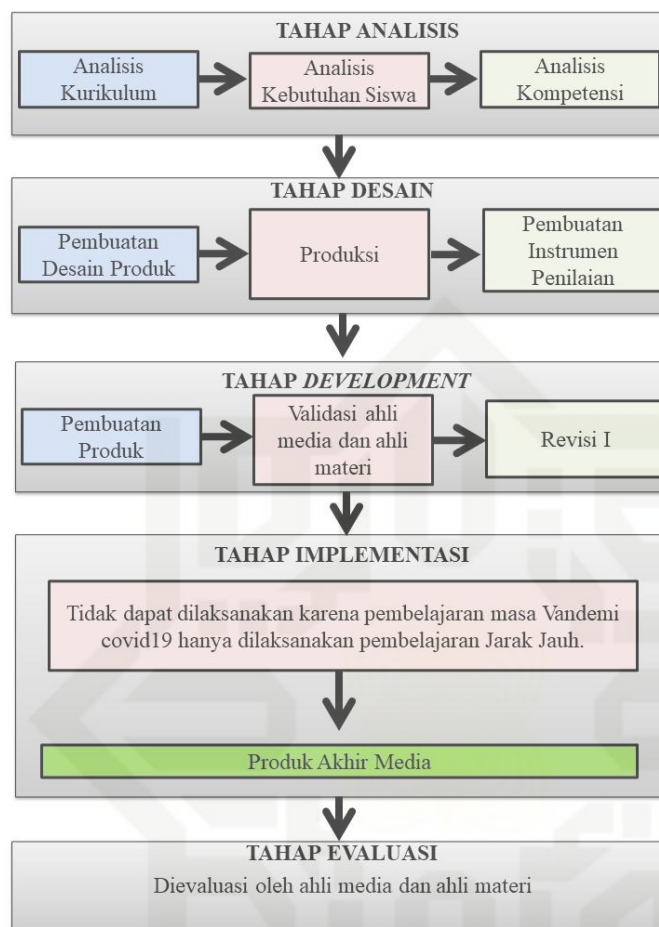
Langkah selanjutnya adalah tahap implementasi yaitu, menguji keefektifan praktikalisasi pengembangan media pembelajaran materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one-shot case study*. Desain *one-shot case study* disebut juga rancangan *one-group posttest- only design*. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan produk yang digunakan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu. Namun mengingat kondisi sekarang ini berada pada masa pandemi, maka untuk penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap uji kepraktisan produk melalui validator, namun untuk implementasi pengembangan media pembelajaran materi gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam RPP yang telah disusun oleh peneliti.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi dalam rangka menguji validitas dan kelayakan produk. Menentukan tingkat kevalidan, peneliti melakukan validasi melalui angket yang dilakukan oleh para pakar atau para ahlinya. Tahap evaluasi ini dilakukan pengukuran tingkat ketercapaian tingkat validan produk yang dikembangkan, baik penilaian dari ahli media maupun ahli materi. Berikut peta konsep model pengembangan dalam penelitian ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.1: Prosedur Pengembangan Penelitian

E. Spesifikasi produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* yang dikembangkan merupakan alternatif materi ajar yang dapat digunakan guru dan siswa baik di kelas di rumah dan dimana saja karena dapat diakses di media sosial seperti youtube dan media sosial lainnya.
2. Pandangan yang sama antara validator dengan peneliti terhadap kriteria atau kelayakan materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* pada



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.

3. Penggunaan pengembangan video pembelajaran materi ajar gagasan pokok dapat mempermudah siswa dalam memahami materi gagasan pokok teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Penggunaan pengembangan video pembelajaran materi ajar gagasan pokok menjadi media yang menarik serta dapat melibatkan siswa belajar secara aktif.
5. Penggunaan pengembangan video pembelajaran materi ajar gagasan pokok dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gagasan pokok mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan data

1) Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang proses pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* berupa kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media.

b. Instrumen Pengumpulan Data

1) Kuesioner (Angket)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.⁷⁴

Kuesioner kelayakan media video pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *skala Likert*. Skala *Likert* berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.⁷⁵ Persepsi ahli media dan ahli materi terhadap media video pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan lima alternatif jawaban yaitu; sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik. Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yaitu, sangat baik = 4, baik = 3, cukup = 2, kurang = 1.

Berikut kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini:

a) Kuesioner Ahli Materi

Kuesioner ahli materi digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Kuesionernya seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2: Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan
1	Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6,7
3	Kebahasaan	8,9,10,11
4	Penyajian	12,13,14,15,16,17
5	Kegrafisan	18,19,20

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018). Hlm. 199

⁷⁵ *Ibid*, hlm. 134.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b) Kuesioner Ahli Media

Kuesioner Ahli Media digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Kuesioner ahli media seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3: Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	Efisien	1,2
2	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	3,4
3	Dokumentasi	5,6,7
4	Dapat dimanfaatkan kembali (<i>reusable</i>)	8,9
Aspek Komunikasi Visual		
5	Komunikatif	10,11
6	Sederhana	12
7	Tata letak	13,14,16,17,18,19
8	Warna	20,21
9	Desain	22,23
10	Audio	24,25

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *mixed methods* atau metode campuran. Tujuan penggunaan metode campuran (*mixed methods pupose statements*) adalah untuk menentukan tujuan penelitian secara keseluruhan, menentukan informasi mengenai unsur-unsur penelitian kuantitatif dan kualitatif, serta alasan atau rasionalisasi mencampur dua unsur tersebut untuk meneliti masalah penelitian.⁷⁶

⁷⁶ Jhon W Creswell, *Research Desain Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran Edisi 4* (Yogyakarta: Pustaka Belajar). Hlm. 117



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata hasil validasi ahli media, ahli materi (dosen dan guru). Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui kuesioner dan tes. Hal ini untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio*.

a. Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Analisis data tentang kelayakan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan

Tabel 3.4: Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Media dan Ahli Materi⁷⁷

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

- 2) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator rumus:⁷⁸

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum X$ = jumlah total skor tiap aspek

n = jumlah item

- 3) Menjumlahkan rerata skor tiap aspek

⁷⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2010).

⁷⁸ Eko Putra Didoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2011). Hlm.237



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala lima sebagai berikut:

Tabel 3.5: Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Kategori	Nilai	Rumus	Rentang
Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang Layak	D	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang	E	$X < \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 X &= \text{Skor Aktual (skor yang diperoleh)} \\
 \bar{X} &= (\text{rerata ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (5+1) \\
 &= 3 \\
 S_{Bi} &= \text{Simpangan Baku Ideal} \\
 &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (5 - 1) \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel konversi tersebut, maka diperoleh standar kelayakan media video pembelajaran Bahasa Indonesia dari setiap aspeknya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* dinyatakan sangat layak apabila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang 4,20 sampai dengan 5,00.
- 2) Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* dinyatakan layak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.

- 3) Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* dinyatakan kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- 5) Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *camtasia studio* dinyatakan sangat kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh terletak pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan hasil produk pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung efektif, interaktif, dan menyenangkan, maka perlu ditunjang dengan sebuah alat multimedia salah satunya *Camtasia Studio*.
2. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi gagasan pokok dengan menggunakan *Camtasia Studio* melalui beberapa tahap yaitu:
 - a. Praproduksi, yang meliputi kegiatan; Penentuan Ide/Eksplorasi Gagasan, Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), Penyusunan Jabaran Materi Media (JM), dan Penyusunan Naskah.
 - b. Produksi, meliputi kegiatan; *Casting* (Pencarian karakter guru dengan aplikasi *plotagon*), *Hunting* (Pencarian *background*), Pengambilan Gambar (pengumpulan aset gambar sebagai media menentukan gagasan pokok)
 - c. Pasca produksi, meliputi kegiatan; *Editing* (Pemilihan dan Penggabungan Gambar), *Mixing* (Pengisian Musik), *Preview*, Ujicoba, *Revisi*, dan Distribusi, pada *software Camtasia studio*.



3. Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli materi dengan rerata skor 3,75 kategori layak dan mendapat nilai B. Validasi media yang dinilai oleh ahli media mendapat rerata skor 3,44 kategori layak dengan nilai B. Berdasar hasil validasi kelayakan yang dilakukan para ahli tersebut maka media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Pelaksanaan pembelajaran hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* antara lain:
- Guru menyampaikan tujuan dan melakukan apersepsi.
 - Kegiatan inti, guru membimbing siswa untuk menyaksikan video.
 - Guru mempause video saat terdengar stop dengan menekan tombol "space".
 - Siswa menjawab pertanyaan dari video dengan bimbingan Guru.
 - Siswa mendownload LKPD dari link yang terdapat di deskripsi atau link yang dibagikan guru.
 - Siswa mengerjakan LKPD 2 dengan panduan LKPD 1 secara berpasangan.
 - Pasangan yang selesai mengerjakan LKPD 2, dilanjutkan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Kelompok lain menanggapi jika ada perbedaan dari jawaban mereka.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- h. Semua kelompok menyimak jawaban dari video dan membandingkan dengan jawaban mereka.
- i. Siswa mengerjakan LKPD 3 untuk penugasan di rumah.
- j. Kegiatan penutup peserta didik melakukan refleksi dengan menjawab beberapa pertanyaan pada video dan dijawab pada kertas satu lembar kemudian dikumpulkan.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian ini, produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* masih banyak terdapat kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Perlu memperhatikan durasi waktu pada saat mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia studio* jika dikemas dalam sebuah video.
2. Sebaiknya pertimbangkan kemampuan pribadi dalam penggunaan *software Camtasia studio* jika ingin mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio*.
3. Guru yang mengajar dengan menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar gagasan pokok menggunakan *Camtasia Studio* yang dikembangkan sebaiknya memiliki penguasaan teknologi secara bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Arista Prasetyo, *Menjadi Pembuat Film Andal Dengan Camtasia Studi 8* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2014)
- Agus, Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2013)
- Agustini, Ketut, and Jero Gede Ngarti, 'Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.April 2020 (2020), 62–78
- Aripin, *Membuat Video Klip Super Dengan Camtasia Studio* (Bandung: Super Komputer Publishing, 2011)
- , *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio* (Bandung: Oasis Publisher)
- Badriyah, 'Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1.1 (2015), 21–36
- Binanto, Iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori Plus Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi, 2010)
- Creswell, Jhon W, *Research Desain Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran Edisi 4* (Yogyakarta: Pustaka Belajar)
- Darmawan, Arif, *Membuat Media Video Pembelajaran* (Jakarta: Pustekom Kemendikbud, 2018)
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Didoyoko, Eko Putra, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2011)
- Ghafur, Abdul, *Desain Intruksional: Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Melajar Mengajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 2005)
- Hafizh, Muhammad Abdul, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7.1 (2017), 141–54
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i1.6411>

Hartati, *Unit Pembelajaran Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar (SD)* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019)

Hewi, La, and Muh Shaleh, 'Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 4.01 (2020), 30–41
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani, 'Manfaat Media Pembelajaran', *AXIOM*, VII.1 (2018), 1–27

Kurniawati, Ennok, and Ajo Sutarjo, 'Analisis Kesulitan Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 5 Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf', *Kalimaya*, 7 (2019), 1–13

Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih - Nita, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa', *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1.2 (2018), 68
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>

Lestari, Ambar Sri, 'Pembelajaran Multimedia', *Al-Ta'dib*, 6.2 (2013), 84–98

Lisa, Junita Lisdia, Ria Ariesta, and Joko Purwadi, 'Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu', *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2.3 (2018), 270–82

Mahnun, Nunu, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *An-Nida*, 37.1 (2012), 27–35

Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2013)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012)

Mutia, Rita, Adlim Adlim, and A. Halim, 'Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5.2 (2018), 110–16
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>

Nopriyanti, Nopriyanti, and Putu Sudira, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5.2 (2015)
<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>

Nuari, Fandy, and Havid Ardi, 'Using Camtasia Studio 8 To Produce Learning Video To Teach English Through E-Learning', *JELT*, 3.1 (2014)
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/4384>

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Panje, M., S. Sihkabuden, and A. Toenlio, 'Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1.8 (2016), 1473–78
<https://doi.org/10.17977/jp.v1i8.6617>

Permana, Anang Adi, Victor G Simanjuntak, and Edi Purnomo, 'Kompetensi Pedagogik Dan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri Se-Kabupaten Sekadau', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), 1689–99

Permendikbud Nomor, 'Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.', 2018



Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Purnomo, Joni, Sri Yutmini, and Sri Anitah, 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2014), 127–44

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2010)

Putra, Iskandar, Ketut Udy Ariawan, and Wayan Sutaya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6.1 (2017), 1–8 <<https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20225>>

Rahmad, Riki, Eni Yuniastuti, and Mona Adria Wirda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio 8.5 Pada Matakuliah Sistem Informasi Geografi (Sig)', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2018) <<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13040>>

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Arab* (Malang: UIN Press, 2009)

Ruhayati, Laila, 'Bahasa Indonesia Sebagai Penghela Ilmu Pengetahuan Di Era Global', *Universitas Sebelas Maret*, 2.1 (2017)

Rumainur, 'Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual', *Tesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik I Brahim*, 2016

Rusman, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)

Sadiman, Arief, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan* (Jakarta: Grafindo Press, 1993)

Saman, Ma'rufi, and Arif Tiro, 'Pengembangan Video Pembelajarann Matematika Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel', *Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 4 (2013), 1–5

Sanjaya, Wina, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2013)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

—, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Media Grop, 2011)

Sari, Inda Puspita, 'Pentingnya Pemahaman Kedudukan Dan Fungsi Bahasa Indonesia Sebagai Pemersatu Bangsa Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)', *Prosiding Seminar Bulan Bahasa UNIB*, 2015, 234–42

Setiawati, Wiwik, *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills* (Jakarta: Dirjen GTK Kemendikbud, 2019)

Simehatte, Ilyana, Zulfadli, and Muhammad Nazar, 'Pengembangan Media Eleksido Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X MIA SMA N 1 Krueng Barona Jaya', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 1.3 (2016), 27–34 <www.jim.unsyiah.ac.id>

Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineke Cipta, 2010)

Sudarman, 'Peningkatan Pemahaman Dan Daya Ingat Siswa Melalui Strategi Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Dan Review (PQ4R)', *Journal Pendidikan Inofatif*, 2.4 (2018), 1–8

Sudjana, Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2012)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016)

—, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018)

—, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018)

Sungkono, 'Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran', *Majalah Ilmu Pembelajaran*, 1.4 (2008)

Supratman, Atwi, *Pekerti Mengajar Di Perguruan Tinggi: DEsain Instruksional Pusat Antar Universitas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Suryansah, Titi, and Suwarjo Suwarjo, 'Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd', *Jurnal Prima Edukasia*, 4.2 (2016), 209 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>>

Syarif, Izuddin, 'Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2.2 (2013), 234–49 <<https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>>

Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>

Tarigan, Hendry Guntur, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa Bandung, 2008)

TechSmit, *Camtasia Studio Show The World* (Amerika, 2005)

Ulfah, Dian Mariya, and Sunaryo Soenarto, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Dan Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kelas V', *Jurnal Prima Edukasia*, 5.1 (2017), 22–34 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>>

Umar, 'Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran', *Jurnal Tarbiyah*, 11.1 (2014), 131–44

Waldopo, Waldopo, 'Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17.2 (2011), 244 <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i2.21>>

Wirasasmita, Rasyid Hardi, Yupi Kuspani Putra, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi', *Jurnal Educatio*, 10.2 (2015), 262–79

Zamhari, Arif, 'Pengaruh Pendidikan Terhadap Mobilitas Sosial', *Ta'Limuna*, 1.2 (2012), 37–39

Zein, Muh., 'Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran', *Journal UIN-Alauddin*, V.2 (2016), 274–85 <<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3480>>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

RIWAYAT PENULIS



Juni Kardi lahir di Kuok, 16 Juni 1981 tepatnya di Dusun Pasir Lawas Desa Bukit Melintang Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Lahir dari pasangan Agussalim dan Matu, anak ke tiga dari enam bersaudara.

Pendidikan Dasar di tempat kelahiran SDN 043 Kuok, Tamat Tahun 1994. Sekolah lanjutan pertama (SLTP) selama empat tahun di Pondok pesantren Darussalam Batu Bersurat XIII Koto Kampar, saat ini pondok pesantren tersebut berada di dusun Saran desa Kabun Kecamatan Tandun Rokan Hulu, Tamat Tahun 1998. Sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA) di SMKN 1 Bangkinang dengan jurusan Mekanik Otomotif, Tamat Tahun 2001. Selama lebih kurang dua tahun tidak dapat melanjutkan pendidikan, pada tahun 2004 akhirnya pendidikan kuliah yang diidamkan terpenuhi, diterima sebagai mahasiswa Diploma II Universitas Islam Negeri (UIN) Suska Riau Jurusan Pendidikan Agama Islam dan selesai Tahun 2006. Setelah selesai Diploma II lanjut ke jenjang S1 di Kampus yang sama UIN Suska Riau Jurusan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) selesai tahun 2008.

Penulis menyelesaikan Pendidikan pada program studi S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada sidang Munaqasah dengan judul tesis *“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru”* dibawah bimbingan Dr. Nurhasnawati, M. Pd dan Dr. Abu Anwar, M. Ag lulus dengan nilai IPK 3,72 prediket Amat Baik pada tanggal 03 Februari 2021.

Pekerjaan sebagai guru honor Daerah di SD Negeri 19 Bukit Melintang setelah menerima ijazah Diploma II dengan SK Bupati Kampar. Setelah selesai Pendidikan S1 PGMI pada tahun 2008, maka pada tahun 2009 peluang mengikuti



- tes CPNS guru kelas SD di Kota Pekanbaru terbuka dan Alhamdulillah dinyatakan lulus dengan SK Walikota Pekanbaru tanggal 01 Januari 2010. SK PNS sebagai guru diterima pada tanggal 01 Februari 2013. Riwayat kepangkatan adalah; Penata Muda III/a 01 Januari 2010, Penata Muda Tk.1 III/b terhitung mulai tanggal 01 April 2014, Penata / III/c 01 April 2016, dan Penata Tingkat I / III/d 01 Oktober 2020. Riwayat jabatan adalah; Guru Pertama 01 Maret 2013 di SD Negeri 121 Pekanbaru, Guru Muda 01 Februari 2016 di SDN 15 Pekanbaru, dan Kepala Sekolah SD Negeri 40 Pekanbaru terhitung mulai tanggal 27 Januari 2020.
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alamat sesuai KTP di Jalan Musyawarah Blok C no. 41 RT 04 RW 04 Kelurahan Labuhbaru Barat Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru Riau. Alamat domisili di perumahan Mahkota Riau III Blok A1 – 28 Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar.

Menikah tahun 2009 dengan Fitriyani, S. Pd dan melahirkan buah hati anak pertama Marsa Maisyarah pada tanggal 16 Maret 2010. Anak ke II Hafidzi Syabil Zahran lahir pada tanggal 14 Januari 2014. Insyaallah Maret 2021 lahir anak ke III mudah-mudahan selamat sampai ke dunia fana ini. Amin...

Pekanbaru, 03 Februari 2021
 Penulis

Juni Kardi

UIN SUSKA RIAU



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/6052/2020
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Tesis*

Pekanbaru, 01 Juli 2020

Kepada
Yth.

1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.
2. Dr. H. Abu Anwar, M.Ag.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing tesis mahasiswa :

Nama : Juni Kardi
NIM : 21710115566
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Camtasia Studio pada Materi Gagasan Pokok di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 40 Pekanbaru
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Redaksi dan teknik penulisan tesis, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihatirkan terimakasih.

W a s s a l a m

an, Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.
NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Hal : Permohonan Validator
 Lampiran : 1 (satu) berkas

Kepada
 Yth. Bapak/ibu
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarokatuh

Sehubungan akan dilaksanakan uji validitas Materi Pembelajaran yang merupakan rangkaian dalam penelitian pengembangan, maka saya Juni Kardi mohon kesediaan bapak/ibu untuk memvalidasi Materi Pembelajaran untuk penelitian saya yang berjudul "**Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru**". Penilaian dan masukan bapak/ibu akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran yang saya kembangkan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 2020
 Pemohon


JUNI KARDI

Mengetahui:

Pembimbing I



Dr. NURHASNAWATI, M.Pd
 NIP. 196802061993032001

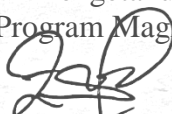
Pembimbing II



Dr. ABU ANWAR, M.Ag
 NIP. 196708171994021001

Mengetahui:

Ketua Program Magister PGMI



Dr. ZUBAIDAH AMIR MZ, M.Pd
 NIP. 198110012007102005



Hak Cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Hal : Permohonan Validator
 Lampiran : 1 (satu) berkas

Kepada
 Yth. Bapak/ibu
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarokatuh

Sehubungan akan dilaksanakan uji validitas Media Pembelajaran yang merupakan rangkaian dalam penelitian pengembangan, maka saya Juni Kardi mohon kesediaan bapak/ibu untuk memvalidasi media pembelajaran untuk penelitian saya yang berjudul “ **Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru**”. Penilaian dan masukan bapak/ibu akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran yang saya kembangkan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru,
 Pemohon

2020


JUNI KARDI

Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. NURHASNAWATI, M.Pd
 NIP. 196802061993032001


Dr. ABU ANWAR, M.Ag
 NIP. 196702151984031001
 Lampiran 1

Mengetahui:
 Ketua Program Magister PGMI


Dr. ZUBAIDAH AMIR MZ, M.Pd
 NIP. 198110012007102005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru

Sasaran Program : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Juni Kardi

Ahli Materi :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
 Keterangan:
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
Komponen Kelayakan Isi					
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi				
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				
3	Kesesuaian materi dengan indikator				
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran				
5	Penggunaan contoh sesuai peristiwa yang ada dilingkungan sekitar				
6	Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kearifan lokal				
7	Manfaat untuk menambah wawasan				
Komponen Kebahasaan					
8	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)				
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				
10	Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien				
11	Informasi yang diberikan jelas dan mudah dipahami				
Komponen Penyajian					
12	Kejelasan tujuan yang ingin di capai				
13	Urutan penyajian				
14	Pemberian motivasi dan daya tarik				
15	Interaksi (pemberian stimulus dan respon)				
16	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi				
17	Kelengkapan Informasi				
Komponen Kegrafikan					
18	Penggunaan jenis huruf				
19	Tata letak materi yang ditampilkan				
20	Desain tampilan materi				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Hak cipta milik		

A. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Pekanbaru, _____
Ahli Materi

.....

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru

Sasaran Program : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Juni Kardi

Ahli Media :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
-	Aspek Rekayasa Media				
1	Keefektifan dalam penggunaan				
2	Keefesienan dalam pembuatan				
3	Mudah dikelola/dipelihara				
4	Mudah digunakan				
5	Ketepatan memilih media				
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media				
7	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)				
8	Dapat digunakan kembali				
9	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)				
-	Aspek Komunikasi Visual				
10	Kreatif (luwes dan menarik)				
11	Inovatif (cerdas dan unik)				
12	Sederhana				
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan				
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				
15	Keterbacaan teks				
16	Tampilan gambar disajikan				
17	Keseimbangan proporsi gambar				
18	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				
19	Pengaturan tata letak				
20	Komposisi warna				
21	Keserasian pemilihan warna				
22	Kerapihan desain				
23	Kemenarikan desain				
24	Kejelasan suara				
25	Ketepatan suara dengan tampilan video				

C. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Pekanbaru, _____
Ahli Media

.....

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

GARIS BESAR ISI MEDIA VIDEO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : IV SD

No	Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Penerapan konsep	Topik / judul	Pustaka
	3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.1 Manata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.	3.1.1 Peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual. 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf. 3.1.2 Peserta didik dapat menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf. 4.1.1 Peserta didik dapat menyajikan gagasan pokok paragraf secara lisan atau tulis.	Gagasan Pokok	<ul style="list-style-type: none"> Gagasan Pokok dalam Gambar Gagasan Pokok dalam Kalimat Tunggal Gagasan Pokok dan gagasan pendukung dalam Kalimat. Gagasan Pokok dan gagasan pendukung dalam Paragraf. 	Menemukan Gagasan Pokok dan gagasan pendukung	



Outline Naskah Video Pembelajaran Bahasa Indonesia

PROGRAM	:	Video Pembelajaran
KATEGORI /MATA PELAJARAN	:	Bahasa Indonesia
TOPIK/JUDUL	:	Gagasan Pokok
SASARAN (Jenjang/Kelas/Semester)	:	SD/IV/I
MATERI POKOK	:	Gagasan Pokok Teks
KOMPETENSI DASAR	:	3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.1 Manata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.
INDIKATOR	:	3.1.1 Peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual. 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf. 3.1.2 Peserta didik dapat menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf. 4.1.1 Peserta didik dapat menyajikan gagasan pokok paragraf secara lisan atau tulis.
PENULIS NASKAH	:	Juni Kardi, S.Pd
PENGKAJI MEDIA	:	
DURASI	:	15 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang. Dilarang mengutip atau menyalin dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip atau menyalin dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengutip atau menyalin dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
01	Opening Belajar	Musik Opening	15 sec
02	Muncul animasi guru yang sedang memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> “Berdasar bacaan yang telah kalian baca pada kegiatan literasi pagi, bagaimana cara kalian mengetahui inti bacaan itu?” (berhenti sejenak) <p>Hari ini, kita akan membahas tentang gagasan pokok, gagasan penjelas, kalimat utama dan kalimat penjelas.”</p> <p>Adapun tujuan pembelajaran kita kali ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual. Menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari kalimat sederhana secara lisan dengan tepat. Mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf dengan tepat. Menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf dengan benar. Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung secara tulis dengan sistematis. 	80 sec
03	<p>Gagasan Pokok dalam Gambar</p> <p>Tampak animasi guru yang sedang menjelaskan</p> <p>Muncul gambar penari dengan latar pura</p> <p>Muncul gambar orang yang memakai berbagai macam</p>	<p>Sekarang kita akan mencari gagasan pokok gambar.</p> <p>Tahukah kamu bagaimana menemukan gagasan pokok gambar?</p> <p>Mari kita Simak pembelajaran berikut ini!</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayo amati gambar A berikut ini! “Tentang apakah gambar ini?” (berhenti sejenak) “Ya kalian benar, gambar ini tentang 	81 sec



<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>pakaian adat</p>	<p>penari bali. Itu gagasan pokok gambar ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayo amati gambar B berikut! (berhenti sejenak) “Tentang apakah gambar ini?”. “Ya kalian benar, ada banyak hal yang ada dalam gambar, tetapi gagasan pokok gambar ini adalah tentang pakaian adat daerah.” Karena dalam gambar ini ada orang yang sedang memakai berbagai macam pakaian adat daerah. 	
<p>04</p>	<p>Tampak animasi guru yang sedang menjelaskan</p> <p>Gagasan Pokok dan gagasan pendukung dalam Kalimat</p> <p>Muncul Tulisan</p> <p>“Penari cantik berasal dari Bali”</p> <p>Muncul Teks Penari yang digaris bawah</p> <p>Muncul Teks bali dan cantik yang digaris bawah</p>	<p>Selanjutnya kita akan membahas tentang gagasan pokok dan gagasan penjelas atau gagasan pendukung dalam kalimat.</p> <p>Tahukah kamu, bagaimana menemukan gagasan pokok dan gagasan penjelas dalam kalimat?</p> <p>Simak penjelasan berikut:</p> <p>23. Ayo! cermati frasa/ kalimat berikut ini: <i>Penari cantik berasal dari Bali.</i></p> <p>24. Nah, setiap kalimat mengandung gagasan pokok, yaitu tentang kalimat itu.</p> <p>25. “kalimat ini tentang apa?”</p> <p>26. “Ya benar! Kalimat ini tentang penari.”</p> <p>27. Maka “penari” merupakan gagasan pokok kalimat.</p> <p>28. Jadi, gagasan pokok adalah inti atau tentang kalimat itu.</p> <p>29. gagasan pendukung dari kalimat “penari cantik berasal dari Bali” apa ya?</p>	<p>150 sec</p>



<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumunkan dan memperbar...</p>	<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>30. Gagasan pendukung yaitu menjelaskan gagasan pokok. “penari” yang mana “yang cantik, dari mana? Dari Bali.</p> <p>31. Maka <u>cantik</u> dan <u>Bali</u> disebut dengan gagasan pendukung.</p> <p>32. Artinya, bahwa gagasan penjelas adalah semua informasi yang menjelaskan gagasan pokok.</p>	
<p>05.</p>	<p>Gagasan Gagasan Pokok dan Pendukung dalam Paragraf</p> <p>Tampak animasi guru yang sedang menjelaskan.</p> <p>Bersamaan muncul teks pertanyaan:</p> <p>4. Apa yang kamu ketahui tentang gagasan pokok, gagasan penjelas, ide utama, serta ide penjelas?</p> <p>5. Apa yang kamu ketahui tentang kalimat utama dan kalimat penjelas?</p> <p>6. Bagaimana menemukan kalimat utama dalam paragraf?</p> <p>Tampak animasi guru yang sedang menjelaskan.</p> <p>Muncul gambar LKPD 1</p> <p>Muncul gambar LKPD 2</p>	<p>Nah... sekarang kita akan belajar menemukan Gagasan Pokok dan gagasan Penjelas dalam Paragraf.</p> <p>Bagaimana menemukan Gagasan Pokok dan gagasan Penjelas dalam Paragraf?</p> <p>33. Apa yang kamu ketahui tentang gagasan pokok, gagasan penjelas, ide utama, serta ide penjelas?</p> <p>34. Apa yang kamu ketahui tentang kalimat utama dan kalimat penjelas?</p> <p>35. Bagaimana menemukan kalimat utama dalam paragraf?</p> <p>36. Untuk jawaban pertanyaan tersebut, Ayo! download bahan bacaan!”kalian harus tahu” pada link yang terdapat pada kolom deskripsi video ini.</p> <p>37. Caranya “buka deskripsi video, copi link yang tersedia, kemudian kamu pastekan pada kolom pencarian, selanjutnya kamu download!</p> <p>38. Setelah download bacalah informasi LKPD 1 “kalian harus tahu!”</p> <p>39. Nah, setelah kamu membaca informasi tadi, sekarang kamu tentu sudah tahu tentang; kalimat utama, kalimat penjelas, gagasan pokok dan gagasan penjelas.</p>	<p>170 sec</p>



<p>2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>40. Untuk lebih memahaminya ayo! Kamu kerjakan secara berpasangan LKPD1 yang telah kamu download tadi!</p> <p>41. Selamat bekerja sama dengan pasangannya.</p> <p>Berhenti sejenak (tekan Space)</p> <p>42. Ayo, pasangan siapa yang sudah siap? Silahkan bacakan di depan kelas!</p> <p>43. Kelompok yang lain menanggapi</p> <p>Berhenti sejenak! (tekan Space)</p> <p>44. Sekarang ayo bandingkan jawabanmu dengan hasil berikut!</p>	
<p>06</p>	<p>Tampak animasi guru yang sedang mengajukan pertanyaan untuk melakukan refleksi.</p> <p>Bersamaan muncul tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Apa yang kamu ketahui tentang pokok pikiran atau gagasan pokok? j. Bagaimana langkah-langkah dalam menentukan pokok pikiran atau gagasan pokok? k. Apa yang belum kamu pahami dalam pembelajaran materi gagasan pokok? l. Bagaimana kesanmu mengikuti pembelajaran gagasan pokok tadi? 	<p>Sebelum kita akhiri pertemuan kita hari ini, ayo! Kita melakukan refleksi terhadap apa yang baru saja kita pelajari hari ini dengan menjawab pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Apa yang kamu ketahui tentang pokok pikiran atau gagasan pokok? f. Bagaimana langkah-langkah dalam menentukan pokok pikiran atau gagasan pokok? g. Apa yang belum kamu pahami dalam pembelajaran materi gagasan pokok? h. Bagaimana kesanmu mengikuti pembelajaran gagasan pokok tadi? <p>Tulis jawabanmu pada kertas selebar</p> <p>Selanjutnya kumpulkan kepada gurumu!</p> <p>Demikian pembelajaran kita kali semoga kamu menjadi siswa yang hobi membaca dan</p>	



<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p>menjadi penulis yang baik dan handal kelak dikemudian hari, amin...</p> <p>Assalamualaikum warahmatullahi wabaraokatu.</p>	
	<p>Insert Caption</p> <p>Daftar Sumber Gambar</p> <p>Nama Penulis dan Crew</p> <p>Produksi</p> <p>Produksi</p>	<p>Musik Closing</p> <p>TOT Fasda modul 2 Tanoto Foundation</p> <p>Plotagon</p> <p>Juni Kardi</p> <p>JKproduction</p>	<p>10 sec</p>

Penulis Naskah

Juni Kardi

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
8/13/2020
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru
Sasaran Program : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Peneliti : Juni Kardi

Alamat email *

yosgie88@gmail.com

Informasi dan petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru.
 2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
 3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
- Keterangan:
- 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup
 - 1 = Kurang
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Isilah identitas data diri bapak ibu berikut ini

Nama *

Anggi Fitri, S.Pd., M.Pd



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/13/2020

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Jabatan *

Dosen

Tempat Tugas *

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Kifayah Riau

Komponen Kelayakan Isi

Berikan pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan klik pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

1. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi *

	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
kurang					sangat baik

2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar *

	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
kurang					sangat baik

https://docs.google.com/forms/d/1ixdAykCn8lMn6R-7Kts12oznTGuj-0cS3O_inZdIMrc/edit#response=ACYDBNhxkYlw1jmVrTyRiQcwxnuBhGh8C... 2/7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/13/2020

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

3. Kesesuaian materi dengan indikator *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

4. Kebenaran substansi materi pembelajaran *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

5. Penggunaan contoh sesuai peristiwa yang ada dilingkungan sekitar *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

6. Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kearifan lokal *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

7. Manfaat untuk menambah wawasan *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

https://docs.google.com/forms/d/1ixdAykCn8lMn6R-7Kts12oznTGuj-0cS3O_fNzdIMrc/edit#response=ACYDBNhxkYlw1jmVrTyRlQcwXnuBhGh8C... 3/7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/13/2020

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Komponen Kebahasaan

8. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

10. Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

11. Informasi yang diberikan jelas dan mudah dipahami *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

Komponen Penyajian

https://docs.google.com/forms/d/1ixdAykCn8lMn6R-7Kts12oznTGuj-0cS3O_inZdIMrc/edit#response=ACYDBNhxkYlw1jmVrTyRiQcwXnuBhGh8C... 4/7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/13/2020

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

12. Kejelasan tujuan yang ingin di capai *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

13. Urutan penyajian *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

14. Pemberian motivasi dan daya tarik *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

15. Interaksi (pemberian stimulus dan respon) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

16. Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

https://docs.google.com/forms/d/1ixdAykCn8lMn6R-7Kts12oznTGuj-0cS3O_fNzdIMrc/edit#response=ACYDBNhxkYlw1jmVrTyRiQcwXnuBhGh8C... 5/7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/13/2020

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

17. Kelengkapan Informasi *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

Komponen Kegrafikan

18. Penggunaan jenis huruf *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

19. Tata letak materi yang ditampilkan *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

20. Desain tampilan materi *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

Kebenaran materi

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangannya.
2. berikan saran bapak/ibu untuk perbaikan kesalahan atau kekurangan tersebut

https://docs.google.com/forms/d/1ixdAykCn8Mn6R-7Kts12oznTGuj-0cS3O_fNzdIMrc/edit#response=ACYDBNhxkYlw1jmVrTyRiQcwXnuBhGh8C... 6/7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/13/2020

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

21. Kesalahan atau kekurangan pada materi *

secara keseluruhan pada materi pembelajaran gagasan pokok dalam sebuah paragraf ini sudah memenuhi kriteria. dan bisa dikatakan tidak ada kesalahan. mohon di jelaskan juga dalam Rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran bagaimana bentuk interaksi siswa dengan guru, baik video ini di ajarkan dalam bentuk online maupun offline.

22. Saran untuk perbaikan kesalahan atau kekurangan tersebut *

perlu di sampaikan bentuk interaksi guru dan siswa, jika video ini di gunakan secara online maupun offline.

23. Komentar/saran terhadap materi secara keseluruhan *

secara keseluruhan materi ini sudah layak untuk dicobakan, tanpa banyak revisi.

Kesimpulan

kesimpulan bapak ibu terhadap Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV pada skala linier berikut dengan ketentuan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

24. Kesimpulan terhadap pengembangan materi ajar gagasan pokok menggunakan camtasia studio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV *

layak untuk diujicobakan 1 2 3 tidak layak untuk diujicobakan

☒ ☐ ☐

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

https://docs.google.com/forms/d/1ixdAykCn8Mn6R-7Kts12oznTGuj-0cS3O_fNzdIMrc/edit#response=ACYDBNhxkYlw1jmVrTyRiQcwXnuBhGh8C... 7/7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
8/14/2020
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio
pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru
Sasaran Program : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Peneliti : Juni Kardi

Alamat email *

sakilah@uin-suska.ac.id

Identitas Ahli Media

mohon diisi data diri bapak ibu

Nama *

Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.

Jabatan *

Dosen

Tempat Tugas *

UIN Suska Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan Media Pengembangan Materi Ajar Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Pekanbaru aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

1. Keefektifan dalam penggunaan *

	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
kurang					sangat baik

2. Keefesienan dalam pembuatan *

	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
kurang					sangat baik

3. Mudah dikelola/dipelihara *

	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	
kurang					sangat baik

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJJsJ3EZrvE3jha...> 2/8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

4. Mudah digunakan *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

5. Ketepatan memilih media *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

6. Kejelasan petunjuk penggunaan media *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

7. Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

8. Dapat digunakan kembali *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJJsJ3EZrvE3jha...> 3/8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

9. Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

10. Kreatif (luwes dan menarik) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

11. Inovatif (cerdas dan unik) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

12. Sederhana *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

13. Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJsJ3EZrvE3jha...> 4/8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

14. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

15. Keterbacaan teks *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

16. Tampilan gambar disajikan *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

17. Keseimbangan proporsi gambar *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

18. Kesesuaian gambar yang mendukung materi *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJJsJ3EZrvE3jha...> 5/8

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

19. Pengaturan tata letak *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

20. Komposisi warna *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

21. Keserasian pemilihan warna *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

22. Kerapihan desain *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

23. Kemenarikan desain *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat baik

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJJsJ3EZrvE3jha...> 6/8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

24. Kejelasan suara *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

25. Ketepatan suara dengan tampilan video *

	1	2	3	4	
kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sangat baik

Kebenaran Aspek Media

Apabila ada kesalahan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan

26. Jenis kesalahan atau kekurangan *

1. Huruf terlalu kecil, dan bentuk tulisan kurang menarik
2. Jarak Huruf sepasnya terlalu sempit
3. Warna gambar yang belum sesuai
4. contoh tari yang dibuat baru hanya berupa gambar

27. Saran perbaikan *

1. Perbaiki penulisan huruf sesuai dengan karekter anak sekolah dasae
2. Warna gambar harus yang menarik sesuai dengan karakter daerah
3. buatlah contoh tarian burupa vidio

28. Komentaran dan saran terhadap media

Secara keseluruhan media yang dibuat sudah baik, tetapi ada beberapa poin yang belum menyesuaikan tingkat usia sekolah dasar

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJJsJ3EZnvE3jha...> 7/8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8/14/2020

Lembar Validasi Ahli Media

28. Kesimpulan secara keseluruhan media *

	1	2	3	
Layak untuk diujicobakan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak layak untuk diujicobakan

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

UIN SUSKA RIAU

<https://docs.google.com/forms/d/1GmIUpuOe60e5OmA4NXZ4mXqr5dfH2Zo08irSID9Gco/edit#response=ACYDBNhYnMXp77QJJsJ3EZrvE3jha...> 8/8



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pembuat : Juni Kardi
 Satuan Pendidikan : SDN 40 Pekanbaru
 Surel : kardijuni@gmail.com
 Jenjang : SD
 Kelas : IV SD/MI
 Tema : Indahnnya Kebersamaan
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 70 Menit

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Manata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.

Indikator

- 3.1.1 Peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual.
- 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf.
- 3.1.2 Peserta didik dapat menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf.
- 4.1.1 Peserta didik dapat menyajikan gagasan pokok paragraf secara lisan atau tulis.

Tujuan Pembelajaran

- 6. Melalui tanya jawab isi gambar, peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual secara lisan dengan tepat.
- 7. Melalui tanya jawab, peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari kalimat sederhana secara lisan dengan tepat.
- 8. Melalui diskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf dengan tepat.
- 9. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf dengan benar.
- 10. Melalui pemanfaatan GO, peserta didik dapat menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung secara tulis dengan sistematis.

Metode Pembelajaran : tanya jawab, diskusi

Media Pembelajaran : Teks bacaan "Pawai Budaya", video pembelajaran gagasan pokok

Sumber Belajar : Buku Guru, Buku Peserta didik, video pembelajaran link (<https://youtu.be/74ERu4Vtp9U>)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Pengelolaan Kelas	Waktu
Pendahuluan		
17. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: “anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang kalimat utama dan penjelas, serta gagasan pokok dan gagasan penjelas”	Klasikal	5 menit
18. Guru melakukan apersepsi, “Berdasar bacaan yang telah kalian baca pada kegiatan literasi pagi, bagaimana cara kalian mengetahui inti bacaan itu?” Hari ini, kita akan membahas tentang bagaimana menemukan inti bacaan atau gagasan pokok.”		
Inti		
Langkah 1: Gagasan Pokok dalam Gambar	Klasikal	10 menit
19. Siswa dengan bimbingan guru menyaksikan video menit ke 2.00 sampai menit ke 3.00 dari link (https://youtu.be/74ERu4Vtp9U)		
20. Guru mempause video saat terdengar stop pada video.		
21. Siswa menjawab pertanyaan dari video dengan bimbingan Guru.		
Langkah 2: Gagasan Pokok dan Pendukung dalam Kalimat	Klasikal	10 menit
22. Siswa dengan bimbingan guru menyaksikan video menit ke 3.00 sampai menit ke 5.41		
23. Guru mempause video saat terdengar stop pada video.		
24. Siswa menjawab pertanyaan dari video dengan bimbingan Guru.		
Langkah 4: Gagasan Pokok dan gagasan pendukung dalam Paragraf.		30 menit
25. Siswa dengan bimbingan guru menyaksikan video menit ke 5.46 sampai menit ke 5.41	Individu	
26. Guru mempause video saat terdengar stop pada video.		
27. Siswa mendownload LKPD dari link yang terdapat di deskripsi atau link yang dibagikan guru.	Pasangan	
28. Siswa mengerjakan LKPD 2 dengan panduan LKPD 1 secara berpasangan.		
29. Pasangan yang selesai mempresentasikan hasilnya di depan siswa lain.	Klasikal	
30. Kelompok lain menanggapi jika ada perbedaan dari jawaban mereka.		
31. Semua kelompok menyimak jawaban dari video dan membandingkan dengan jawaban mereka.		
32. Siswa mengerjakan LKPD 3 untuk penugasan di rumah.		



2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kegiatan Penutup		
<p>Peserta didik melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan pada video menit ke 13.19 :</p> <ul style="list-style-type: none"> m. Apa yang kamu ketahui tentang pokok pikiran atau gagasan pokok? n. Bagaimana langkah-langkah dalam menentukan pokok pikiran atau gagasan pokok? o. Apa yang belum kamu pahami dalam pembelajaran materi gagasan pokok? p. Bagaimana kesanmu mengikuti pembelajaran gagasan pokok tadi? <p>Jawaban siswa dituliskan pada kertas selebar dan dikumpulkan kepada guru.</p>	Klasikal	10 menit
		70 menit

Mengetahui
Kepala Sekolah,

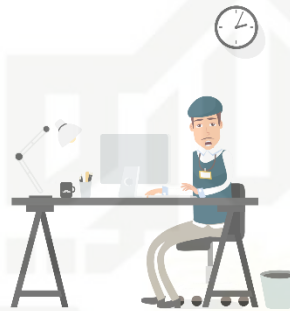
NIP. _____

Pekanbaru, 13 Juli 2020
Guru Kelas IV

NIP. _____



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Sekolah : SDN 40 Pekanbaru

Kelas : IV SD/MI

Waktu : 2 x 35 menit

Tema : Indahnya Kebersamaan

Subtema : Keberagaman Budaya
Bangsaku

Materi : Gagasan Pokok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

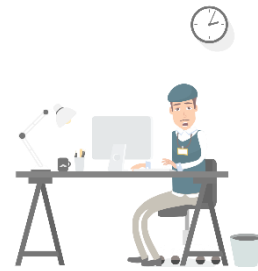
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

LKPD 1

KALIAN HARUS TAHU!



Gagasan Pokok dan Pendukung dalam Paragraf

Bacalah informasi berikut dengan cermat!

Tahukah Kalian?

- ✓ Setiap paragraf mempunyai gagasan pokok yang berupa ide utama yang dibahas dalam paragraf diperkuat oleh gagasan pendukung.
- ✓ Sebuah paragraf mengandung kalimat utama dan kalimat pendukung.
- ✓ Kalimat utama mengandung gagasan pokok.
- ✓ Kalimat utama merupakan kalimat yang **diterangkan oleh kalimat-kalimat lain** (kalimat pendukung).
- ✓ Kalimat utama dapat berada di **Awal/ Belakang/ Campuran**.

Awal	Belakang	Campuran
<ul style="list-style-type: none"> • Lihat kalimat nomer 2. Jika ada kata repetisi (kata yang diulang dari kalimat 1)/ kata tunjuk (ini, itu, tersebut)/ kata ganti orang (ia, mereka, -nya), maka kalimat utama berada di awal paragraf. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kalimat tersebut terdapat simpulan, konjungsi antarkalimat (oleh karena itu, oleh sebab itu, dengan demikian), atau kata penegasan (jadi atau bahkan). 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika dua-duanya ada, di awal dan di akhir maka berjenis Campuran.



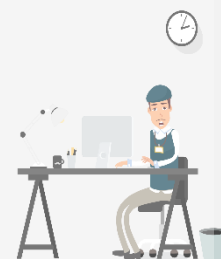
Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, dan penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LKPD 2

Menentukan Kalimat Utama dan Gagasan Pokok



Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat.

Petunjuk!

- Bacalah dengan cermat paragraf di atas!
- Tuliskan kalimat-kalimat penyusun paragraf pada tabel di bawah ini!
- Cermati setiap kalimat yang kalian tuliskan dengan panduan informasi *Kalian Harus Tahu!*
- Tentukan kalimat tersebut sebagai kalimat utama atau kalimat pendukung (beri tanda ✓)!

Kalimat Ke -	Kalimat	Kategori		Alasan
		Kalimat Utama	Kalimat Penjelas	
Kalimat 1	Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan	✓		
Kalimat 2			✓	
Kalimat 3			✓	
Kalimat 4			✓	
Kalimat 5				
Kalimat 6				

- Lingkarilah gagasan pokok yang terdapat dalam kalimat utama pada tabel!
- Garis bawahi kata-kata pada tabel yang menunjukkan gagasan pendukung dalam kalimat-kalimat

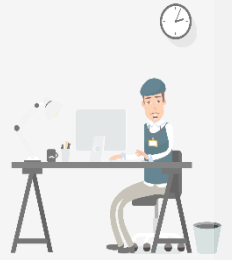


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

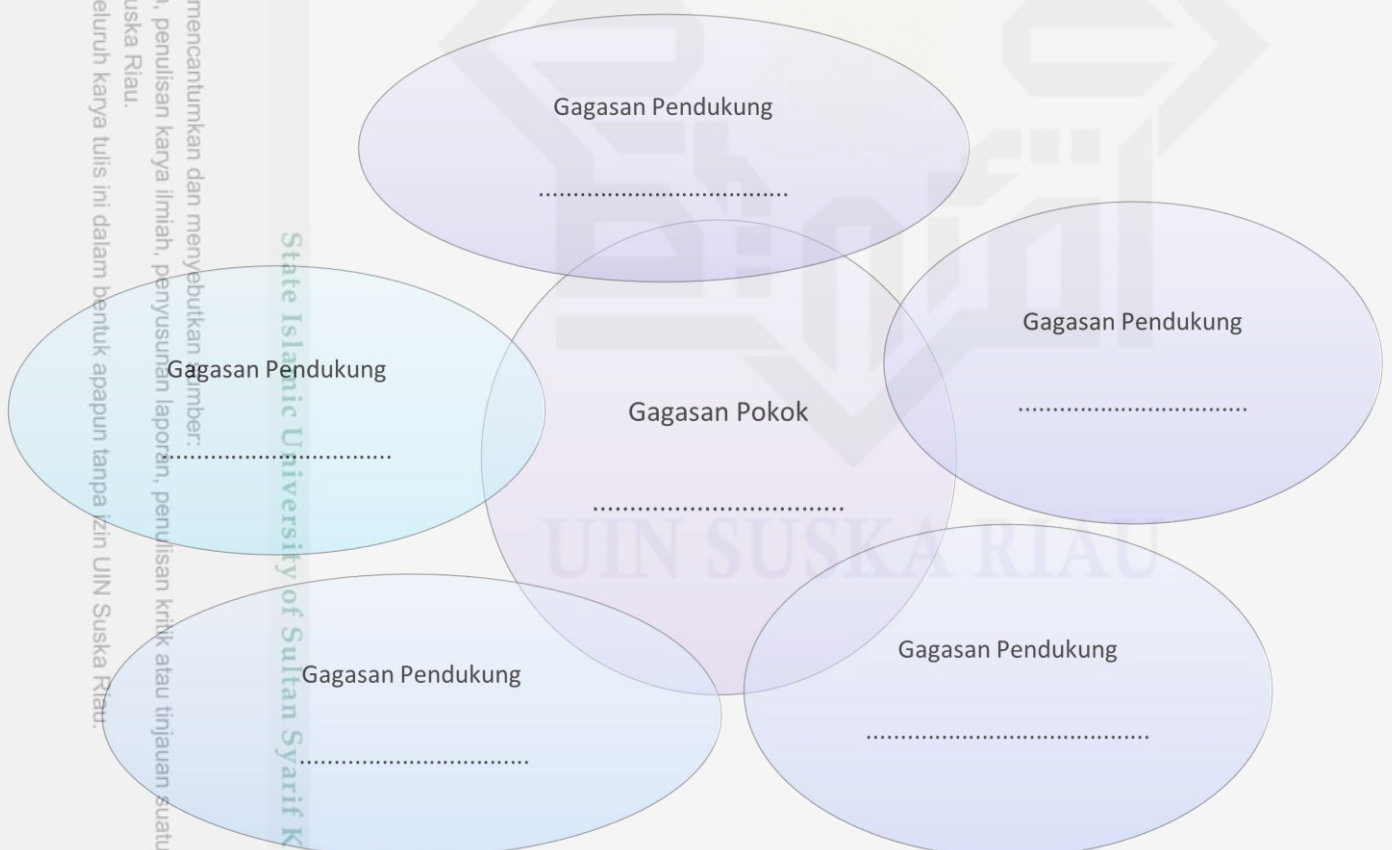
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip, sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kalimat Utama:

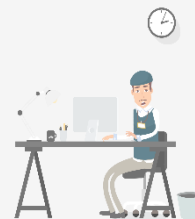


Gagasan Pokok Paragraf



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN



LKPD 3 (Penugasan di rumah)

Menentukan Kalimat Utama dan Gagasan Pokok

Di barisan pawai terdepan terlihat rombongan dari Maluku. Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlengan panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku. Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.

Petunjuk!

- Bacalah dengan cermat paragraf di atas!
- Tuliskan kalimat-kalimat penyusun paragraf pada tabel di bawah ini!
- Cermati setiap kalimat yang kalian tuliskan dengan panduan informasi *Kalian Harus Tahu!*
- Tentukan kalimat tersebut sebagai kalimat utama atau kalimat pendukung (beri tanda ✓)!

Kalimat Ke -	Kalimat	Kategori		Alasan
		Kalimat Utama	Kalimat Penjelas	
Kalimat 1				
Kalimat 2				
Kalimat 3				
Kalimat 4				
Kalimat 5				
Kalimat 6				
Kalimat 6				



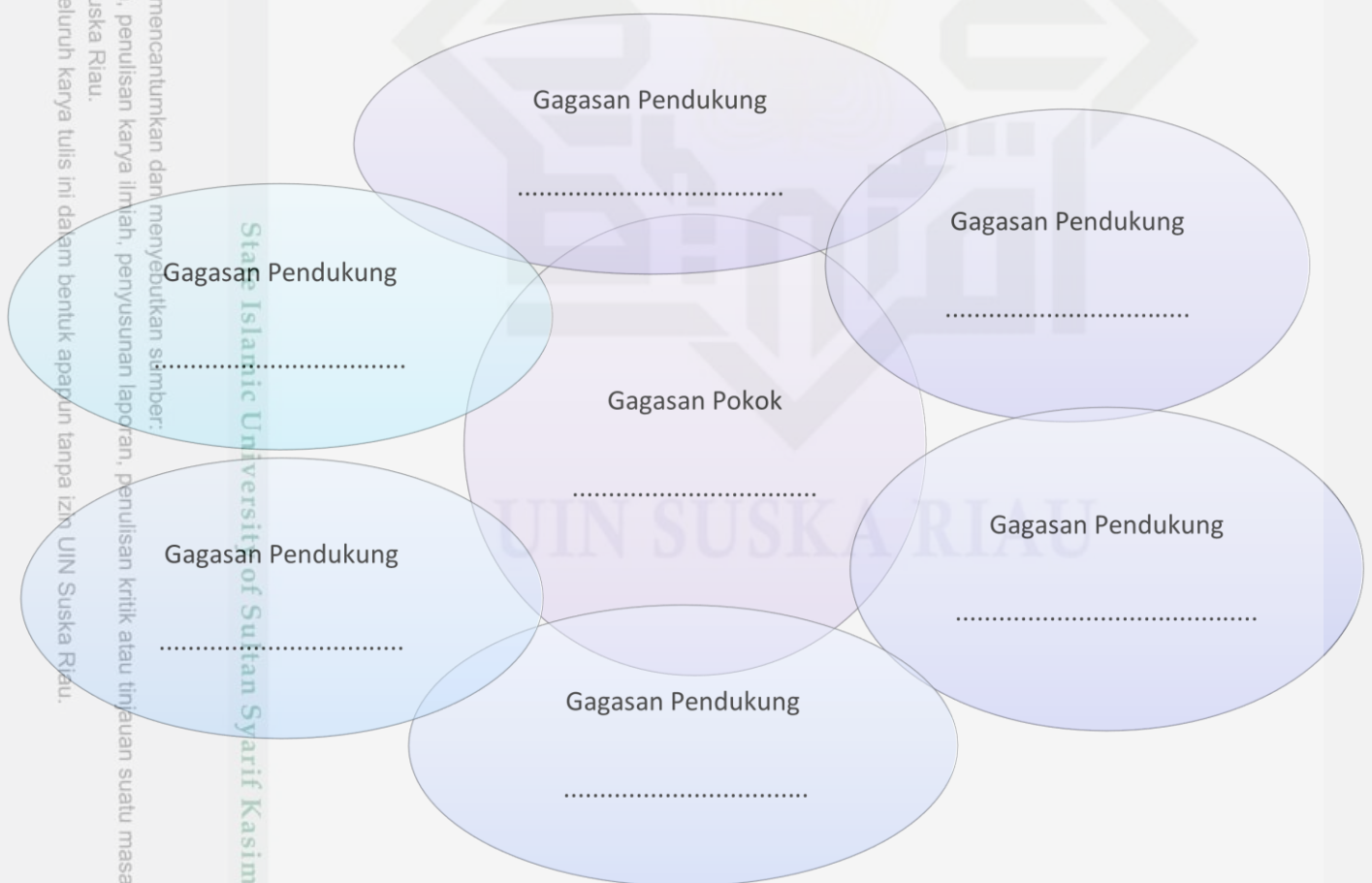
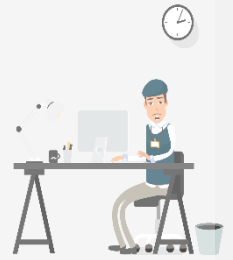
UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip, mengarang atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperjualkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kalimat Utama:



Gagasan Pokok Paragraf



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Mahasiswa Musik UIN Suska Riau

State of the University of Sultan Syarif Kasim Riau

Soal

1. Perhatikan kalimat berikut!

“Alat musik daerah”

Kalimat tersebut yang sesuai dengan gambar berikut adalah ...

A.



B.



C.



D.



2. Bacalah paragraf berikut!

Suku Minang adalah kelompok etnis yang terdapat di Provinsi Sumatra Barat. Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau Urang Awak. Bahasa daerah suku Minang adalah bahasa Minang. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda Suku Minang yang sangat terkenal adalah “Malin Kundang”.

Yang tidak termasuk kalimat penjelas berikut ini adalah...

- A. Legenda Suku Minang yang sangat terkenal adalah “Malin Kundang”.
- B. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain.
- C. Bahasa daerah suku Minang adalah bahasa Minang.
- D. Suku Minang adalah kelompok etnis yang terdapat di Provinsi Sumatra Barat.

3. Bacalah teks berikut!

Suku Minang sangat terkenal dengan berbagai makanan khasnya. Rendang merupakan salah satu makanan tradisional suku Minang yang sangat terkenal, bahkan sampai ke mancanegara. Makanan khas suku Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balado.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gagasan pokok paragraph tersebut adalah...

- A. Makanan khas suku Minang
- B. Sate padang dan dendeng balado
- C. Rendang makanan tradisional Minang
- D. Rendang terkenal sampai manca negara

4. Bacalah paragraph berikut!

Kecapi dan seruling adalah dua alat musik yang yang berbeda. Kecapi menghasilkan suara dari getaran senar yang dipetik. Sedangkan seruling menghasilkan suara dari getaran udara yang ditiup. Kecapi terdapat beberapa buah senar. Panjang setiap senar berbeda-beda. Sedangkan pada seruling terdapat beberapa lubang yang tempatnya berbeda-beda.

Berdasarkan paragraf tersebut yang tidak termasuk gagasan pendukung adalah ...

- A. seruling terdapat beberapa lubang
- B. Kecapi memiliki beberapa buah senar
- C. seruling menghasilkan suara dari getaran udara.
- D. Perbedaan alat musik kecapi dan seruling.

5. Perhatikan gambar berikut!



Gagasan pokok yang sesuai dengan gambar adalah ...

6. Bacalah paragraph berikut!

Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlengan panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.

Kalimat utama paragraf tersebut adalah...

Bacalah teks paragraph berikut!

Mengenakan masker dan menjaga jarak saat berkontak sosial merupakan langkah penting dalam pencegahan penularan Covid-19. Menjaga jarak setidaknya dilakukan sejauh satu hingga dua meter dari orang lain. Kemudian, memakai masker harus dilakukan dengan benar, tidak menaik-turunkan masker. berdasarkan teks tersebut, lengkapilah grafik organizer berikut!







- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau **PENSKORAN, SOAL DAN KUNCI JAWABAN**

Sekolah : SDN 40 Pekanbaru
 Kelas : IV SD/MI
 Tema : Indahya Kebersamaan
 Subtema : Keberagaman Budaya Bangsa
 Materi : Gagasan Pokok
 Kompetensi Dasar :

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Manata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.


No	Soal	Kunci	Skor	Ket
1	<p>Perhatikan kalimat berikut!</p> <p>"Alat musik daerah"</p> <p>Kalimat tersebut yang sesuai dengan gambar berikut adalah ...</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>A.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>B.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>D.</p> </div> </div>	A	1	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2	Bacalah paragraf berikut!	Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau Urang Awak. Bahasa daerah suku Minang adalah bahasa Minang. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda Suku Minang yang sangat terkenal adalah "Malin Kundang". Yang tidak termasuk kalimat penjelas berikut ini adalah...	1	1
3	Bacalah teks berikut! Suku Minang sangat terkenal dengan berbagai makanan khasnya. Rendang merupakan salah satu makanan tradisional suku Minang yang sangat terkenal, bahkan sampai ke mancanegara. Makanan khas suku Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balado. Gagasan pokok paragraf tersebut adalah...	<ol style="list-style-type: none"> A. Legenda Suku Minang yang sangat terkenal adalah "Malin Kundang". B. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. C. Bahasa daerah suku Minang adalah bahasa Minang. D. Suku Minang adalah kelompok etnis yang terdapat di Provinsi Sumatera Barat. 	1	C
4	Bacalah paragraf berikut! Kecapi dan seruling adalah dua alat musik yang berbeda. Kecapi menghasilkan suara dari getaran senar yang dipetik. Sedangkan seruling menghasilkan suara dari getaran udara yang ditiup. Kecapi terdapat beberapa buah senar. Panjang setiap senar berbeda-beda. Sedangkan pada seruling terdapat beberapa lubang yang tempatnya berbeda-beda. Berdasarkan paragraf tersebut yang tidak termasuk gagasan pendukung adalah ...	<ol style="list-style-type: none"> A. suling terdapat beberapa lubang B. perbedaan alat musik kecapi dan seruling. C. kecapi memiliki beberapa buah senar D. seruling menghasilkan suara dari getaran udara. 	1	B

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Al-Malik Muhammad Ibrahim of Kalimantan Riau

<p>6</p> <p>Rumah adat daerah</p>		
<p>3</p> <p>Budaya Maluku sangat unik dan menarik.</p>	 <p>Gagasan pokok yang sesuai dengan gambar adalah ...</p>	<p>6</p> <p>Bacalah paragraph berikut!</p> <p>Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlingan panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku. Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.</p> <p>Kalimat utama paragraf tersebut adalah....</p>
<p>6</p> <div data-bbox="997 660 1252 929"> <p>gagasan pendukung menjaga jarak dua meter</p> <p>gagasan Pokok langkah penting pencegahan penularan Covid-19</p> <p>gagasan pendukung Memakai masker dengan benar</p> </div>		<p>7</p> <p>Bacalah teks paragraph berikut!</p> <p>langkah penting yang dapat ditempuh dalam pencegahan penularan Covid-19 saat berinteraksi sosial. Menjaga jarak setidaknya dilakukan sejauh satu hingga dua meter dari orang lain. Memakai masker harus dilakukan dengan benar, tidak menaik-turunkan masker.</p> <p>berdasarkan teks tersebut, lengkapilah grafik organizer berikut!</p>

Jumlah Skor		
16		

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

